

año 3 / NÚMERO 28 / JUNIO 2011
games tribune
magazine
www.gamestribune.com
XBOX 360 - PLAY STATION 3 - PSP - NINTENDO WII - NINTENDO DS - N3DS - PC
ANÁLISIS
no more heroes: heroes paradise
socom confrontation
virtua tennis 4
patapon 3
brink
AVANCES
assassin's creed revelations
call of juarez: the cartel
batman arkham city
rage
y ahora en la appstore
L.A. NOIRE
consíguenos ¡GRATIS!
briconsola.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com logros360.com
portalgameover.com hombreimaginario.com monotemáticosfm

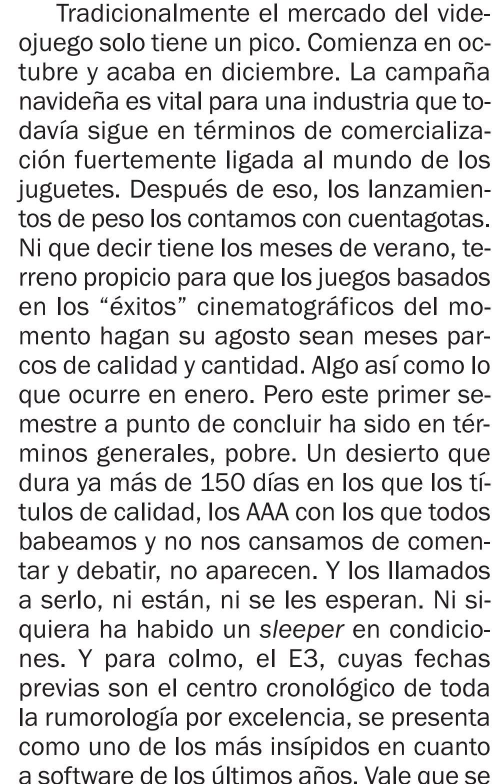
# editorial

NÚMERO 28 - JUNIO 2011

## La cuesta de enero, dura 6 meses



**GONZALO MAULEÓN**
**Redactor Jefe GTM**



Tradicionalmente el mercado del videojuego solo tiene un pico. Comienza en octubre y acaba en diciembre. La campaña navideña es vital para una industria que todavía sigue en términos de comercialización fuertemente ligada al mundo de los juguetes. Después de eso, los lanzamientos de peso los contamos con cuentagotas. Ni que decir tiene los meses de verano, terreno propicio para que los juegos basados en los "éxitos" cinematográficos del momento hagan su agosto sean meses parcos de calidad y cantidad. Algo así como lo que ocurre en enero. Pero este primer semestre a punto de concluir ha sido en términos generales, pobre. Un desierto que dura ya más de 150 días en los que los títulos de calidad, los AAA con los que todos babeamos y no nos cansamos de comentar y debatir, no aparecen. Y los llamados a serlo, ni están, ni se les esperan. Ni siquiera ha habido un *sleeper* en condiciones. Y para colmo, el E3, cuyas fechas previas son el centro cronológico de toda la rumorología por excelencia, se presenta como uno de los más insípidos en cuanto a software de los últimos años. Vale que se presenta nuevo hardware, pero es a un año vista mínimo.

Hay crisis. Pero lamentablemente no es económica. Es inventiva e innovadora. Al que intenta innovar, no encuentra la fórmula. Y el que lanza secuelas, se limita a seguir los mismos patrones hasta agotar lo que una vez nos encandiló. Y las nuevas IP's no cuajan porque solo las vemos como meros clones de otros refritos.







**DIRECTOR**
Jose Luís Parreño Lara

**REDACTOR JEFE**
Gonzalo Mauleón de Izco

**JEFE DE ACTUALIDAD**
Ismael Ordás Carro

**REDACCIÓN**
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
Miguel Arán González
Jose Luis Parreño Lara
Jorge Serrano
Marc Alcaina Gómez
Carlos J. Oliveros Oña
Hernán Panessi
Adrián Suárez
Octavio Morante
Alberto González
Daniel Meralho
Sergio Colina

**DISEÑO GRÁFICO**
Miguel Arán González
Rosa Roselló Garrigó
Pedro Sánchez

**COLABORAN**
Marc Rollán (Funspot)
Jonatan Perez (jonybcn)
Josep Martinez (Yusep)
Tréveron

**CONTACTO**
contacto@gamestribune.com

**PUBLICIDAD**
contacto@gamestribune.com

# índice

## ARTÍCULOS



## AVANCES



## ANÁLISIS



Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

# El Noticiero

*Entérate de lo último de este mes*

**3 nuevos DLC's llegarán a New Vegas**

Al primero, Honest Hearts, del que damos buena cuenta en este número, le seguirán otros dos. El siguiente en aparecer será Old World Blues. Su lanzamiento, previsto para el mes de junio, nos pondrá en la pista de varias apariciones mutantes que se suceden a lo largo y ancho del Mojave.

El encargado de cerrar esta trilogía será Lonesame Road. De momento pocos son los detalles que se han revelado acerca de este último contenido descargable. Tan solo, que aparecerá en una fecha aún sin confirmar del mes de julio. Aunque finalmente, y dados los promblemas de PSN no ha sido posible, está previsto que dichos episodios adicionales aparezcan de manera simultánea para X360, PS3 y PC.

**Hideo Kojima enciende las luces de alarma**

A escasas fechas del E3, la gran cita que todo el mundo tiene marcado en rojo, el díscolo genio japonés ha puesto en alerta a todo el sector. Unas declaraciones en su twitter personal en las *que asegura "Aquello a lo que me he dedicado desde el último año se ha convertido en un sin sentido*" para continuar con "*No puedo soportarlo más, esto es inaguantable, no puedo mantener una actitud positiva*" Muchas han sido las conjeturas vertidas. Desde un mal día, hasta alguna cancelación de alguno de sus juegos. Recordemos que entre sus trabajos en desarrollo confirmados se encuentran Metal Gear Solid Rising, del que poco se sabe desde hace meses, y Metal Gear 3DS para la portátil de Nintendo.

**Team Bondi ya piensa en L.A. Noire 2**

Apenas cuenta con días en las tiendas, y sus desarrolladores ya tienen en mente una secuela. Espoleados seguramente por la gran acogida, han asegurado que una segunda parte contendría suculentas novedades y que por el contrario, no se extendería su desarrollo mucho en el tiempo.

Uno de los aspectos más alabados de su obra, el Motion Scan, sería el principal eje tecnológico sobre el que cimentarían su apuesta, ya que su intención, una vez demostrado al mundo sus bondades en la captura facial de movimientos, sería trasladarlo a todo el cuerpo.

Según sus propios cálculos, a falta de un guión, estiman que el tiempo necesario para desarrollarlo no sería más de dos años.



**Assassin's Creed La Hermandad saldrá en Platinum, Classics y PC a precio reducido el próximo 17 de junio. Su precio será 29,95€ para consolas, mientras que en PC lo tendremos disponible por unos apetitosos 19,95€**

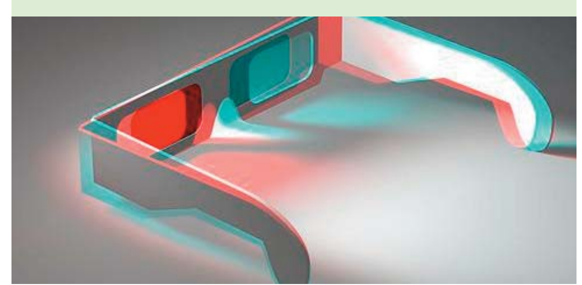



**El 3D estereoscópico podría llegar este mismo año a la máquina de Microsoft**

Uno de los movimientos más inteligentes de Sony con respecto a sus competidoras, ha sido la de ofrecer 3D en varios de sus productos. Lejos de debatir si es o no una experiencia positiva, lo cierto es que es algo que vende y atrae, sobre todo al público que consume videojuegos de forma más casual. Así que Microsoft podría tener encima de la mesa el lanzamiento de este sistema para varios juegos de su consola.

Desde que Sony decidiera implantar esta tecnología, el discurso oficial desde Redmond ha sido siempre que esperarían a ver el grado de aceptación del mismo antes de implantarlo, pero que su máquina estaba sobradamente capacitada para ofrecerlo, como así lo ha demostrado en varios lanzamientos puntuales.

Así que todo parece indicar que ese momento ya ha llegado. Con los televisores 3D cada vez obteniendo una cuota mayor de mercado, en Microsoft no quieren seguir dejando pasar el tiempo y sumarse al carro de las nuevas demandas. De momento se desconoce si este 3D será como el que ya hemos visto en Black Ops! o Crysis 2, o será algo más depurado como el que ofrece Sony.



## Póngame una de refritos ¡Oiga!

La adoración de ciertas compañías por relanzar sus productos, comienza a tornarse enfermiza. Pero allá donde creíamos que ya no daba más de sí, Sony ha decidido ir un paso más allá anunciando las *PlayStation Portable Remaster Series*. Un nombre muy rimbombante, pero que esconde una gran miseria. La idea de Sony es recomercializar, de nuevo, los grandes éxitos de PSP, adaptarlos a PS3 con un lavado de cara ¿HD? y volver a lanzarlos al mercado.

Hay quien la verá como una buena idea. Otros nos mostramos bastante críticos con una dirección un tanto errática dentro de la compañía nipona. Porque aunque no está confirmado por el momento, bien es seguro que si queremos disfrutar de nuevo de estos juegos en nuestra consola de sobremesa, tendremos que volver a pasar por caja para volver a pagar, de nuevo, su licencia de uso. Argumentado, claro está, en que el lavado de cara bien justifica su readquisición.

El primero en "volver" al mercado será Monster Hunter Porable 3rd para este mismo verano. A los que se uniran, entre otros Peace Walker y los dos juegos de Kratos.

### Se confirma Modern Warfare 3 para este mismo año

A pesar del litigio que aún deberían tener pendiente entre Activision y la cúpula disidente de Infinity Ward, este año tendremos tercera entrega de Modern Warfare 3.

De momento sabemos que se trata de una secuela directa de la segunda parte, no en vano comienza justo donde dejamos Modern Warfare 2; y que tras su desarrollo encontraremos nada menos que tres estudios. A saber, Infinity Ward, Sledgehammer Studio y Raven Software. Pero la intención de la tricefalía es orientar la franquicia hacia nuevos horizontes. Por ello trasladarán la acción hacia puntos estratégicos del mundo occidental, tales como ciudades europeas o Manhattan.

A pesar de los rumores vertidos los últimos días, solo ha sido confirmado que saldrá, de momento, en PlaStation 3, Xbox 360 y PC.

### El próximo Alan Wake podría ser distribuido de forma digital

Si eres uno de los que directamente reniegan de la distribución digital, tal vez deberías saltarte esta noticia. "Night Springs", sobrenombre que acompañaría a la próxima entrega de Alan Wake tiene todos los visos de convertirse en un juego exclusivo para XBLA.

Según recogen varios medios ingleses, esta nueva entrega podría ser un puente entre el primer juego, y una hipotética segunda parte de la que aún no se conoce absolutamente nada. Esta apuesta no sería algo novedoso, ya que el año pasado jugamos a algo similar en Case Zero y Dead Rising 2, pero ofreciendo una experiencia con más enjundia que la que pudimos ver en aquella ocasión de la mano de Capcom.

Dichos medios emplazan al E3 como el lugar donde todas estas tribulaciones serán resueltas.

### 3DS no acaba de cuajar y no llega a vender lo esperado

Era un rumor que sobrevolaba, pero que ha acabado por confirmarlo Tony Bartel, dueño de GameStop. Según sus propias palabras "*3DS está vendiendo por debajo de lo esperado. Y sinceramente, esperamos un segundo cuatrimestre francamente duro.*"

A pesar de la excelente acogida que tuvo la máquina, sobre todo con el condicionante del terremoto en Japón, sus ventas se han frenado drásticamente. Hasta el punto que el último mes sus ventas globales estuvieron por detrás de una agonizante PSP que está dando sus últimos coletazos de vida. En similares términos está el mercado americano. Las 400.000 unidades vendidas en su semana de lanzamiento, cayeron hasta 194.000 en todo el mes de abril. De momento no se han hecho públicos los datos referentes a Europa, pero la sensación a pie de calle es similar.



## GTM Geek News:

# Elfuturo de la telefonía según Motorola

**Ya conocíamos el terminal Motorola Atrix 4G, famoso por convertirse en un ordenador portátil, desde la pasada CES de Las Vegas. Parece que Motorola quiere ir más allá y apostará fuerte por la idea.**



Estoy seguro que muchos de vosotros habéis comparado alguna vez la potencia de los teléfonos móviles aparecidos durante los últimos años con la de un ordenador convencional. Y es que quien iba a decir que hoy día sería normal llevar una pequeña computadora con un procesador de 1Ghz, e incluso con varios núcleos en nuestro bolsillo. El mercado de los smartphones está avanzando a pasos agigantados, llegando a las tiendas un nuevo terminal cada mes que deja obsoletos los aparecidos hace relativamente poco. Y un claro ejemplo de ello es el Motorola Atrix 4G.

Más allá de unas especificaciones desorbitadas en las que no entraremos, el nuevo teléfono de Motorola destaca por la posibilidad de convertirlo en un ordenador portátil con tan solo acoplarle una base con teclado y pantalla. Sorprendente, y mucho. Con apenas un par de meses en las tiendas, la acogida tanto de los medios como de los usuarios está siendo excelente. Tanto, que Motorola ya ha anunciado sus planes de invertir en esta línea: teléfonos convertibles en otros gadgets mediante accesorios y nuevos teléfonos convertibles en portátil. ¿Qué será lo próximo? Es difícil de imaginar, pero estoy seguro que todavía pueden sorprendernos muy gratamente.

Se espera que el nuevo terminal de Motorola aterrice en España inminentemente, pero a un precio tan desorbitado como sus especificaciones: sobre 700€ libre.

**Con un grosor poco mayor al de un Macbook Air, Motorola los propone fusionar nuestro portátil y nuestro móvil.**

# Youtube Movies

## Alquila películas desde Youtube

Pese a que es un servicio que lleva ya en activo bastante, posiblemente a muchos les suene a chino esto de Youtube Movies. Sin ser un servicio demasiado popular, Youtube ofrece la posibilidad de visionar de forma gratuita varios cientos de películas de cine clásico. Todas ellas en versión original, pero con la opción de activar subtítulos en múltiples idiomas. Entre ellos el castellano.

Este mes pasado el servicio Youtube Movies ha vuelto a ser noticia. El gigante Google ha anunciado un acuerdo con algunas de las principales productoras para el alquiler de películas de actualidad. Con este acuerdo, Youtube pasará a ofrecer alquileres tanto desde la web como dispositivos Google TV (del que os hablaremos en otra ocasión) a un precio de entre 3 y 5 dólares.

Esto no es nada nuevo en Estados Unidos, donde existen ya multitud de plataformas de calidad ofreciendo alquileres. La pregunta es, ¿saldrá de EEUU?

YouTube | Buscar | Explorar | Subir vídeo | joseluisgnr | Salir

Películas › Acción y aventuras




The Young Master

Ver ahora

Following up on his success with his 1978 smash hit Drunken Master, Jackie Chan directs this old school kung-fu-comedy. Lung (Chan) is an orphan being raised in a grim martial arts school run by a strict dour master. During the Lion Dance competition, Lung's buddy, Keung (Wei Pai), jumps ship and helps a rival school win. Keung is immediately kicked out of the school and Lung is sent out to go find him. Meanwhile, Keung falls in with a pair of... Más

You might also like...











Acerca de esta película

Géneros: Acción y aventuras
Duración: 1:42:06
Puntuación: PG-13
Publicación: 1978



# Disponible Google Chrome 11

Y otra sobre Google. Si es fácil poner en duda el trabajo que está haciendo con su servicio de películas bajo demanda, es indiscutible que con su navegador de internet se está luciendo.

A nivel práctico, las novedades de la undécima versión son más bien pocas, pero empiezan a asomar funcionalidades que pueden ser bastante revolucionarias. Un claro ejemplo es a opción de traducción instantánea de voz-voz y voz-texto desde la web de Google Translator, usando solamente HTML5. De momento, sólo disponible para habla inglesa.

# Mundo Smartphone:
# Game Dev Story

**Cada mes, los juegos para smartphone que no te puedes perder**







¿Qué videojugador no ha soñado alguna vez con liderar una empresa de videojuegos? Game Dev Story lo hace posible, y en la palma de tu mano. Con un sabor añejo a videojuego de gestión y un aspecto totalmente retro, Game Dev Story es uno de esos juegos que nos enganchan desde el minuto 0 y que disfrutaremos durante horas y horas.

La jugabilidad, pese a ser relativamente sencilla, es adictiva a más no poder. Todo consiste en dar órdenes sobre el tipo de videojuego que quieres desarrollar, controlando varios parámetros y quien lidera cada etapa de desarrollo.

Nos encontramos ante el título que hará las delicias de todos aquellos jugadores que vivieron el mundo de los videojuegos entre finales de los 80 y principios de los 90. Porque además de un gran juego, Game Dev Story es una pequeña enciclopedia. Pese a que el nombre de las máquinas no es real, los guiños tanto a éstas como a varias figuras del mundo de los videojuegos son constantes.

La única pega es el idioma, perfecto inglés. No obstante, no requiere un nivel demasiado alto para disfrutarlo.

**Valoración de los usuarios**

★★★★½

**Valoración de GTM**

★★★★★

**PVP:**



Android: **1,80€**

iOS: **0,79€**





# Bonsai Blast

Bonsai Blast es el típico arcade casual que combina habilidad y buena vista para partidas cortas. La mecánica es similar a la de juegos como zumba o puzzle bobble: desde una base, tendremos que lanzar bolas de colores para limpiar un circuito que avanza. Cogiendo como referencia dicha base, tocando la pantalla controlaremos la dirección de lanzamiento. Tendremos que conseguir grupos de tres bolas del mismo color para hacerlas desaparecer.

Sin ser un alarde de originalidad, lo que hace especial a Bonsai Blast es tanto su duración como su jugabilidad sólida y depurada. Escenarios y bolas con habilidades especiales añaden además un toque épico. Un juego especialmente interesante en sistemas Android, donde éste es gratuito.




**Valoración usuarios**

**Valoración de GTM**



**PVP:**
**0,79€**
**(gratis en android)**



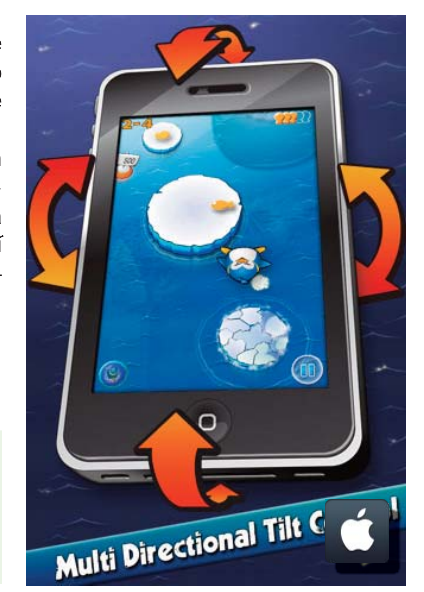


# Air Penguin

Air Penguin es un juego simplón pero adictivo. Mediante un preciso control de movimiento deberás ajustar los deslizamientos y saltos entre islas de un pingüino hasta alcanzar un determinado punto. No faltarán los enemigos y obstáculos que traten de ponertelo difícil.

Unos gráficos divertidos sirven perfectamente a un título simple en la mecánica jugable pero que se va complicando poco a poco al tiempo que te engancha.

Una muy buena opción para matar esos tiempos muertos en el transporte público, la consulta del médico o allí donde tú y yo sabemos que juegas a estos títulos.




**Valoración usuarios**

**Valoración de GTM**



**PVP:**
**0,79€**



# Descargas digitales

# Braid

Aunque salió primeramente para XBLA en 2008, casi año y medio después aterrizó en la Store de Sony. Definir qué es Braid es harto complejo. Es un juego que sin ser novedoso, no se había visto antes. Y que con ideas simples, es capaz de ser una de las piezas más profundas a la que le hayas echado el guante.

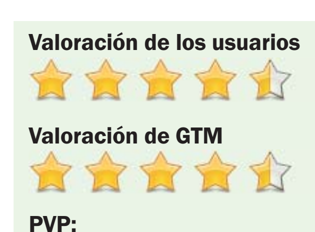
Intentar encasillarlo tampoco resulta sencillo. Toma trazos de plataformas bidimensional. De los Mario y Sonic de toda la vida. Pero que se enreda de tal manera que cada nivel acaba conformando un puzle. Una clara muestra de que la línea que muchas veces nos marcamos entre arte y videojuego, es mucho más débil de lo que pensamos.

Cada jugador debe vivir Braid de una forma muy particular. Puedes ser capaz de completarlo en unos minutos, como embriagarte de cada rincón durante días. Cada uno se marca su propio reto y sus propios objetivos. Cuando uno juega al título, tiene la sensación de que el final es lo de menos, y que lo que queda, es el camino.

Pero además viene aderezado con un apartado técnico mimado al máximo. Cada nivel y cada detalle forman parte de un gran lienzo. La inmersión es sorprendente. Y eso que no cuenta ni con diálogos ni con videos. Simplemente es mágico.

**Valoración de los usuarios**

**Valoración de GTM**



**PVP:**

**1200 MSP**

**14,95 €**




# Zombie State

Zombie State es la máxima expresión de que no importa lo feo que eres si eres divertido. ¿Por qué? Porque gráficamente querrás arrancarte los ojos. Y sin embargo, una vez lo pruebes, vas a quedar prendado de él. Tan básico como encantador.

La apuesta que ofrece es simple y no tiene más argumentos que la acción pura y dura. Encarnaremos a un personaje, nos soltarán en mitad de un escenario y debemos acabar con todo zombie que se precie. No hay mas. Hordas y hordas que aunque parezca aburrido, en el propio reto de alcanzar mayor puntuación, acabá retando al jugador.

Por cierto, incluye multijugador hasta para 4 personajes simultáneos. Si te van los juegos de antes, debe estar en tu colección sí o sí.

**Valoración usuarios**

**Valoración de GTM**

**PVP:**

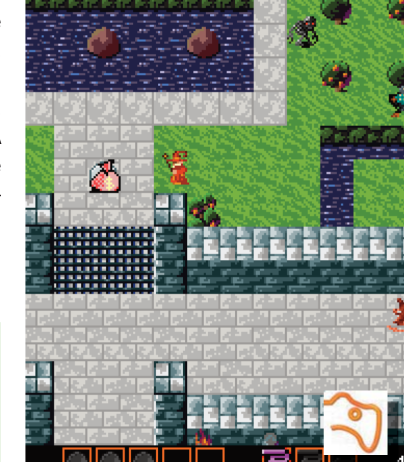
**80 MSP**

---

# Soulcaster II

Bajo una estética puramente ochobitera se esconde una de las mayores joyas de los juegos indies del bazar. Soulcaster II es un juego que retoma los orígenes de los Dungeon Crawler de los años 80. Esto es, que para acabar los distintos niveles, simplemente tendremos que matar a todo lo que se nos ponga por delante sin que caigamos en el intento. Ni más, ni menos.

SIn embargo, a pesar de su aparente simplicidad, sus combates encierran un componente estratégico que realmente sorprende para bien. No todos los enemigos serán derrotados de la misma forma, e incluso denotan una protoIA que lo alejan de los patrones de combate cíclicos que cabría esperar en él. Además encierra un buen puñado de horas en su interior.






**PVP:**

**240 MSP**


La gran historia
de los videojuegos
por entregas
Capitulo 25: 2008, se acabaron los juegos de niños

# 2008: Se acabaron los juegos de niños

*2008. Inicio de la desaceleración económica. Los precios de los carburantes en máximos históricos. Una huelga de transportistas que colapsó el país. Y Casillas levantando la Copa de Europa en Viena. Por cierto, también salieron unos cuantos juegos*

2008 es, y a juicio de los entendidos, el mejor año que ha conocido la industria del videojuego. Pero claro, sobre gustos no hay nada escrito. Lo cierto es que fue entonces, y solo entonces, cuando la ya arcaica denominación de next-gen comenzó a dar sentido a su existencia en el mercado. Había habido lanzamientos esperados y juegos de altura anteriormente. Pero fue entonces cuando decidieron dar un golpe encima de la mesa y decir, aquí estamos.

Gran parte de culpa la tuvo el hecho de que Sony comenzaba a desterrar los fantasmas pasados en su máquina de sobremesa. Algunos de los títulos anunciados a bombo y platillo durante los meses previos a su lanzamiento, iban a ver la luz. Por fin daba visos de que tenía los mimbres suficientes de competir de tú a tú con Xbox 360 donde verdaderamente uno tiene que batirse el cobre, en el catálogo. Y de esto nos beneficiamos muy mucho todos los consumidores. Grandes títulos tomaron el frente echando a la cuneta apuestas insípidas con ínfulas de ser más de lo que nunca fueron. Era el tiempo de los valientes. Y con más o menos suerte, fueron posicionándose dentro de nuestras estanterías.

Pero si bien en PC, PS3 y X360 esa madurez era evidente, en Nintendo comenzaba a planear la sombra de que la burbuja estaba a punto de estallarles en la cara. Wii seguía marcando mes a mes el top número uno de máquinas vendidas en todos y cada uno de los mercados. Sin embargo lo hacía sin un catálogo que la respaldase. Las third parties comenzaban a ver en ella lo que a la postre ha acabado por confirmarse, un gran bote salvavidas donde recaudar mucho por muy poco. Incluso Nintendo comenzaba a dar descanso a sus sempiternas franquicias. Aquel año no hubo ni Marios ni Zeldas. Aunque llegaron camuflados en otras IPS de la casa Miyamoto.

En el terreno portátil, PSP reverdeció laureles frente a una DS que se preparaba para su segunda revisión de hardware. No fue un año precisamente prolífico



**Haze fue la castaña de este 2008. Un despropósito en toda regla. Su desarrollo tuvo un seguimiento tan grande solo comparable a su fracaso. Se podría decir que la prensa se cebó con él por meternoslo hasta en la sopa. Lo cierto es que era mediocre en casi todos los apartados. Penoso**



# EL JUEGO DEL AÑO 2008

**FallOut 3 fue para muchos el mejor juego que vió la luz en aquel año. Una decisión compartida o no, lo que es innegable es que a pesar de tomar la base implantada en Oblivion/Morrowind, es un juego con mayúsculas**

En un año en el que pesos pesados como Gears of War 2, Dead Space, Super Smash Bros. Brawl o Metal Gear Solid 4, elegir de manera unilateral el que fue el mejor año del 2008 es complicado, y a buen seguro que no va a acabar contentando a todo el mundo. Todos podrían aparecer aquí, pero sin embargo, solo debe aparecer uno. Y ese es la obra de Bethesda.

El desarrollo de esta tercera parte fue muy convulso. Tanto que no fueron pocas las manos por las que pasó antes de que Bethesda lo rescatara casi del olvido. Nada menos que 10 años transcurrieron entre el segundo y esta tercera parte. Tiempo en el que fueron desechados varios desarrollos que no eran acordes con los tiempos que corrían. Lo que vimos en FallOut 3 era completamente distinto a lo que sus desarrolladores originales tenían en mente cuando comenzó su gestación.

Su lanzamiento fue seguido con lupa por parte de la prensa. Los RPG's occidentales comenzaban a asentarse como las apuestas más firmes dentro del rol. Tanto es así, que millones de personas hicieron su reserva a lo largo y ancho del mundo occidental. Pero la puntilla llegó cuando apenas dos semanas antes de su lanzamiento se confirmó lo que todo el mundo anhelaba: FallOut 3 llegaría completamente localizado a nuestro idioma.

Aunque no fueron pocas las voces críticas que se alzaron contra esta nueva visión del mundo postapocalíptico de la franquicia, la realidad es que la aceptación de crítica y jugadores fue casi abrumadora. Y eso que seguía presentando fallos de programación realmente difíciles de digerir. Pero la tan manida excusa de que un juego de este calibre era sumamente complicado de pulir, les sirvió en cierta medida para campear el temporal.

Ya con el juego entre manos, lo cierto es que pocas veces un título ha ofrecido tantas horas a los jugadores. A pesar de coger las bases de otros títulos de la desarrolladora, el motor gráfico, aunque ya daba muestras de fatiga, se pulió para que fuera más fluido. Así mismo fueron introducidas nuevas variantes, como el VATS, un sistema que intentaba aunar la estrategia con el combate en tiempo real.

Pero donde el juego daba el do de pecho es en la fantástica ambientación. Realmente uno tenía la sensación de estar tras un desastre nuclear paseando por los últimos vestigios arquitectónicos que quedaban en pie en una devastada Washington D.C. Pasear por dentro del Capitolio, el Pentágono o la Casa Blanca, no tiene desperdicio. Para la posteridad quedará el momento en que decidimos abandonar el Refugio 101 y adentrarnos en el Yermo. Sin lugar a dudas, uno de los episodios que van a marcar esta generación.

en la máquina de Nintendo. Algo de lo que por una vez, y sin que sirva de precedentes, sí que podía presumir PSP. Pero más adelante entraremos en materia.

Comenzando con el repaso a lo más granado, pronto aterrizó en X360 un juego llamado a convertirse en el caballo de Troya con el que Microsoft pretendía ganarse el favor del mercado oriental. La jugada le salió a medias. Lost Odyssey atesoraba una calidad innegable que aunaba en un mismo proyecto a las dos cabezas pensantes que hicieron posible el milagro de Final Fantasy. Una apuesta de antaño que permitía saborear y paladear lo mejor de los JRPG's clásicos. Pero no acabó de cuajar. A día de hoy sigue siendo uno de los mayores exponentes del rol oriental para consolas.

Tuvieron que pasar unos cuantos meses antes de que llegara otra de las apuestas ilustres de la casa de Redmond. De cara a la campaña navideña nos visitaba Marcus Phoenix. Gears of War 2 volvía con los mimbres del primero, pero más grande, más largo y mucho más profundo. El shooter por el que muchos adquirieron su máquina recibía una secuela a la altura. Durante mucho tiempo se convirtió en el referente multijugador en el Live. Eso sí, esta vez no hubo versión para PC, lo que le granjeó una más que considerable aluvión de críticas.

Pero en Sony no se estuvieron con las manos quietas. Y aunque fueron más, destacaremos dos apuestas que llegaron aquel 2008. La primera de todas fue Metal Gear Solid 4. Después de un desarrollo interminable, el epílogo por aquél entonces de Solid Snake llegaba unos días antes de estrenar el verano. Para muchos, considerado la joya por que debe comprarse PlayStation 3, no estuvo exenta de críticas, ya que bajo su juicio, Kojima había sobrepasado la línea del juego para trasladarlo al de las películas. Pero la visión general de la crítica es que fue un grandísimo juego un gran punto y final a la historia de Snake.

El segundo título del que hablaremos vino más en formato de apuesta personal e idea innovadora. Lo cierto es que lo consiguió. Todos, quien más quien menos, acabamos adorando lo que LittleBigPlanet nos proponía. Y bajo su sombra, se creó una de las mayores y más activas comunidades que se recuerdan en el ámbito de los videojuegos para consolas.

Tan entretenidos estaban en Sony, que incluso tuvo el "honor" de recibir la castaña del 2008. Haze, un juego hipercontaminado por el hype y con una incomprensible y desproporcionada campaña de marketing detrás. Llegaba con la intención de comerse el mundo y casi lo consigue cuando aterrizó de bruces contra el suelo. El 54 que luce a día de hoy en Metacritic dan buena fe de los palos que recibió por todos lados. Si tienes oportunidad de probarlo, no lo hagas. Lo agradecerás.

Y mientras estas dos estaban a tortas a ver quién tenía el catálogo más gordo, en Nintendo decidieron tirar por la calle de en





medio. Realmente hay muy poco destacable en este año para la sobremesa. Tan poco que hasta las apuestas de Nintendo fueron bastante segundonas. Smash Bross, a pesar de tener una legión de seguidores detrás, no es algo que por sí solo sea capaz de sustentar todo un año. Un juego divertido, bien plantado y que de nuevo gozó del favor de contar con una comunidad muy fiel a sus espaldas. Pero como juego en sí, poco más que decir.

Tal fue la desidia mostrada por Miyamoto y compañía, que el juego estrella con el que afrontaron las Navidades fue Mario Kart Wii. Un reciclado de lo que vimos unos años antes en DS y notablemente inferior al excepcional Double Dash de Cube. La excusa de la diversión por encima de todo comenzaba a quedarse en un slogan vacío al ver que ni siquiera la propia casa ponía todo lo que hay que poner encima de la mesa a la hora de ofrecer a sus compradores algo más que 8 circuitos más otros tantos recuperados de otras entregas. El éxito de su consola no venía acompañado de desarrollos de calidad por ningún sitio.

En portátiles, Nintendo se mostró igual de errática. Posiblemente sea el año más flojo en cuanto a lanzamientos de peso se refiere. Tan sólo destacaremos dos: Final Fantasy IV, un nuevo relanzamiento por parte de Square-Enix, que comenzaba a quemar y requemar todas sus viejas glorias. Aunque vestido en forma de remake, lo cierto es que SE comenzaba a dar síntomas de que las ideas brillaban por su ausencia.

De lo poco salvable (aunque este sí, con honores) fue sin lugar a dudas Sonic y la Hermandad Siniestra. En sí misma una mezcla tan rara y absurda como un bocadillo de sardinas con chorizo. BioWare se lió la manta a la cabeza y se sacó de la chistera un juego de rol con el universo de Sonic como protagonista. Y lo extrañamente absurdo es que vista las pedradas con las que Sega nos venía deleitando, era que Sonic parecía que había estado protagonizando RPG's toda la vida. De locos.

Pero el combate ese año se lo llevó PSP. Y lo hizo con dos pesos pesados: God of War Chains of Olympus y Final Fantasy Crisis Core. El estreno de Kratos fue un soplo de aire fresco para una máquina que no tenía mucho más a lo que agarrarse. Protagonizando una aventura que nada tenía que envidiar a sus hermanas mayores, sigue siendo uno de los mejores títulos que podemos encontrar para PSP.

Crisis Core, a pesar de no ser un mal juego, se valió de la vertiente emocional de muchos de nosotros. El tan deseado remake de Final Fantasy VII (este sí, nada de I, II, III y cosas raras) se veía mitigado en cierta medida con la posibilidad de recorrer de nuevo Midgar y sus alrededores en este UMD. Eso sí, para saber apreciarlo hay que desligarlo completamente de cualquier atisbo y preconcepción de juego de rol.

Repasados los exclusivos, fue un año especialmente prolífico en juegos multiplataforma. Y de calidad. Buena cuenta de ello puede dar Electronic Arts. Defenestrada no hace mucho, sorprendió a propios y extraños dando la alternativa a dos productos totalmente



PERSONAJE DEL AÑO

# GLEN SCHOFIELD

A muchos su nombre les resultará poco conocido. No es un hombre que se prodigue en escándalos, declaraciones controvertidas ni salidas de pata de banco como los personajes que han ocupado este espacio en los últimos meses. Y sin embargo, es uno de los creadores con mayor proyección que ha dado el último lustro. Fue precisamente en este 2008 cuando Schofield subió al Olimpo de los genios cuando sorprendió a propios y extraños con el lanzamiento de un survival horror de una grandísima calidad en una época en la que el género daba claras muestras de decadencia. Estamos ante el hombre que creó Dead Space.

Remontándonos a sus orígenes, diremos que nació en una pequeña ciudad dentro de New Jersey, y como viene siendo habitual en estos casos, muy pronto demostró tener unas cualidades artísticas por encima de los chicos de su edad. Como grafista se ganó su primer sueldo, además de gozar del primer contacto con la industria del videojuego. Lejos de ser un desarrollador al uso, su intervención en los mismos se reducía netamente a la parte creativa.Pero poco a poco, y con una retaíla de trabajos a sus espaldas de diversa calidad, fue forjando su caracter hasta que por fín logró dar con la tecla del éxito. Aunque para ello, el camino a recorrer no haya sido precisamente uno de rosas.

Entre sus trabajos encontramos cosas tan dispares como Barbie, Street Fighter The Movie, Akuji the Heartless, El Señor de los Anillos El Retorno del Rey, desde Rusia con Amor o dos entregas (a la postre, las más populares) de Gex, uno de los plataformas de mayor reputación de finales de los 90. No todo el mundo tiene la oportunidad de programar grandes joyas desde sus inicios. Y este es un ejemplo de como para llegar a la cima, la gran mayoría de las veces, hay que empezar desde abajo.

En 2008 llegó al mercado su obra magna. Dead Space se convirtió de la noche a la mañana en el mejor survival horror que hemos jugado en mucho tiempo. Un éxito de crítica y público, al que muy lamentablemente no acompañaron las ventas. Posteriormente su estudio lanzaría Dante's Inferno, un título que no llegó a cuajar. Y aquí comenzaron las locuras. En 2009 Glen decidió abandonar EA, asegurando que le "*habían tratado como a una mierda*" y poniendo rumbo hacia Activision encabezando un nuevo estudio, Sledgehammer Games.

Este mes ha vuelto a ser noticia, ya que segun ha anunciado la propia Activision, su estudio va a ser uno de los encargados de desarrollar la polémica tercera parte de Modern Warfare 3, la cual debe llegar en noviembre.

alejados de los juegos populistas. Y con el tiempo, estandartes de la nueva imagen de la compañía americana. Mirror's Edge, un intento de reinvención de los plataformas por parte de Dice. Fue acaparando premios allá donde fue y se alzó con el galardón de mejor juego del E3 de aquél año. No consiguió ganarse el derecho de entrar en muchas casas, pero al menos abrió los ojos a mucha gente que añoraba nuevas ideas en un mercado donde si no es un shooter pegatiros, poco puedes hacer.

Bajo el mismo sello, y desarrollado por Visceral Games, uno de los mejores survivals de todos los tiempos. Dead Space trasladaba la angustia, el terror y la agonía a un escenario totalmente inexplorado en el género: el espacio exterior. Fue un rotundo éxito de crítica. Y este mismo año llegó la segunda parte, aunque sin su creador al frente.

Y para rematar este repaso, Grand Theft Auto 4. Rockstar volvía a poner los puntos sobre las íes con una aventura de un despliegue técnico bestial. Dejando de lado la vertiente más macabra y cuasicómica que caracterizaron sus entregas para PS2, el estreno de la franquicia en las nuevas plataformas vino con hechuras de juego grande. Muy grande. Niko Bellic y compañía protagonizaron un juego con una carga argumental mucho más realista y dramática en una Liberty City (nombre ficiticio de Nueva York) recreada hasta niveles enfermizos. Su cambio puede gustar más o menos. Pero lo que Rockstar consiguió fue ponernos un escenario tan grande como una ciudad real para que nosotros hiciésemos el cabra. Soberbio.

GONZALO MALEÓN

# Hablamos con:
# Manuel Moreno y Pendulo

*Pocas compañías pueden presumir de gozar de tan buena publicidad con sus trabajos. Con una dedicación casi artesanal, y "regalando" sus productos, pasamos un rato hablando con Manuel Moreno, responsable de Márketing y con la gente de Pendulo. Este mes nos llega Hollywood Monsters 2*

**GTM - Otras compañías justifican la no localización de sus juegos por el elevado coste de la misma ¿cómo hacéis para poder traducir y doblar todos vuestros títulos manteniendo unos precios tan bajos?**

Básicamente jugándonos todo a una carta.

Siempre hemos creído que si somos capaces de editar juegos con la mejor calidad y romper las barreras psicológicas del precio podríamos llegar a todos los públicos. Afortunadamente el tiempo nos dio la razón y el gran número de copias vendidas de nuestros lanzamientos nos permitía continuar invirtiendo muchos recursos en calidad de edición y con precios muy agresivos. Esta política nos convirtió en la segunda compañía en unidades vendidas para PC, sólo por detrás de EA.

**GTM - ¿Qué pensáis de las críticas que os lanzan diciendo que podéis poseer esos precios tan competitivos por distribuir "juegos de segunda" en vez de grandes producciones?**

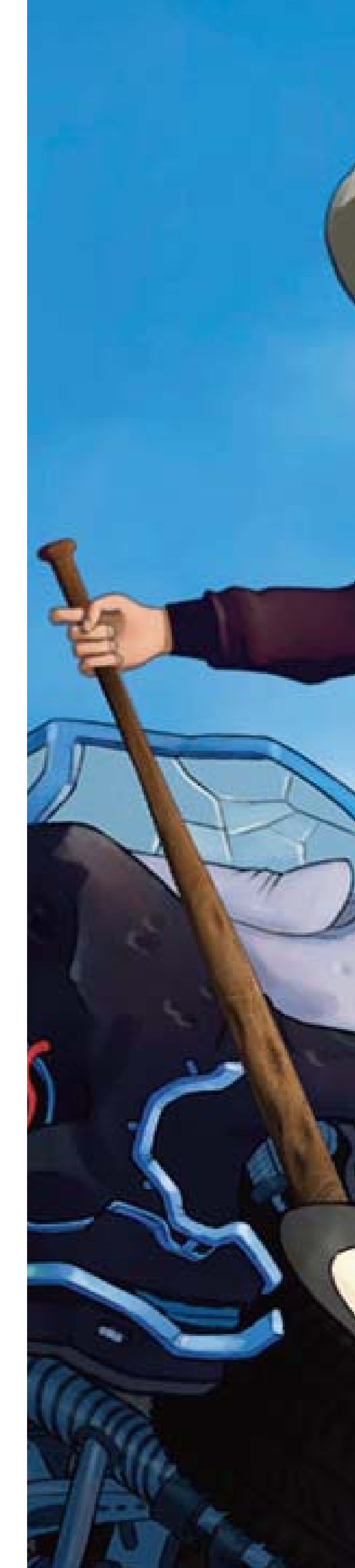
No sabía que teníamos esas críticas. En cualquier caso, lo único que te puedo contestar que la mayor parte de nuestros lanzamientos suelen posicionarse en notas de 8 en sites internacionales como Metacritic. Y no hay muchos juegos a nivel mundial que puedan decir algo similar.

**GTM - Sabemos que lo que diferencia a FX con la competencia son sus precios. ¿Qué le diría a esta respecto a su negativa a bajarlos?**

Bueno, no creo que nuestra diferenciación sólo sea cosa del precio. Si fuera sólo eso hace años que habríamos desaparecido porque tras implantar nuestra política de precios en España, todos los grandes del sector lanzaron sus líneas económicas (Activision, UBIsoft, EA, etc...) y ninguno de ellos ha tenido el mismo éxito.

Creo que tiene más que ver con el hecho de que FX es un EDITOR. Este matiz es muy importante porque hay una gran diferencia entre distribuir y editar. En FX cada título que compone el catálogo de la compañía se considera como propio, aunque no se haya desarrollado en nuestras oficinas.

Cuando decidimos editar un juego en España, se lleva a cabo una completa adaptación de todos los detalles, creando incluso nuestros propios contenidos per-





sonalizados para los mercados de cada país: portada, trailer de intro, interface, traducción, doblaje, manuales con trucos y pistas, página web, misiones adicionales, atención al cliente... Todo pasa por el estudio de Edición. Estamos hablando de todo un proceso que puede llevar hasta un año entero.

Al final esto el jugador lo valora y sabe perfectamente lo que puede esperar de nosotros con cada nuevo lanzamiento. Esta confianza y percepción de valor es lo que a día de hoy hace que aún haya gente que compre en lugar de descargar una copia pirata.

**GTM - ¿Podría ser FX la respuesta física a plataformas con grandes ofertas como Steam?**

Steam es un canal más de todos los nuevos modelos de negocio que conforman el mercado actual (MMO, free2play, cloud gaming, game advertising, social games, freegames...)

Nosotros pensamos que estos nuevos modelos podrán convivir con el mercado de retail siendo rentables, ya que no habrá una única plataforma válida para la venta de los contenidos, ya sean digitales o físicos.

En FX, además de seguir apostando por el retail, estamos trabajando en nuestra plataforma de venta y distribución digital para ofrecer a los nuevos jugadores digitales una solución adaptada a sus hábitos de consumo. Esperamos tenerla operativa en los próximos dos o tres meses.

**GTM - ¿Cuál ha sido el juego que mejor habéis vendido? ¿Cuántas unidades?**

La saga IMPERIVM, que en la actualidad supera los 1'5 millones de unidades vendidas entre las 6 entregas de la saga publicadas hasta la fecha.

**GTM - ¿Qué juego o saga existente os hubiera gustado publicar y por qué?**

Aunque si bien es cierto que en ocasiones las negociaciones para lanzar un determinado título o una saga no han lle-



gado a buen puerto, estamos muy satisfechos de los juegos lanzados en estos 11 años: The Longest Journey, Sacred, IMPERIVM, Runaway, Drakensang, King's Bounty, Patrician, XPlane, Panzers... todos ellos son auténticas referencias en su género.

**GTM - ¿Qué sorpresas nos tenéis preparadas (y nos podéis contar) a nivel de distribución para los próximos meses?**

De momento, toda la empresa está centrada en lanzar Hollywood Monsters 2 con la mejor edición posible y trabajar en que sea un éxito. Tras esto, el próximo mes de julio lanzamos un título de acción aventura del que muy pronto haremos el anuncio oficial, y un juego de rol con un planteamiento muy, muy original y que esperemos sorprenda a los aficionados al género.

**GTM - ¿Está FX Studio trabajando en algún desarrollo que nos podáis adelantar?**

El estudio FX lleva varios años centrados en el I+D y en desarrollar una tecnología que permita jugar a juegos 3D directamente sobre el browser. NAVY MOVES es el primer juego que utiliza esta tecnología y el segundo no tardará en llegar. http://juegos.fxinteractive.com/navy_moves/

**GTM - ¿Sería posible a día de hoy un PC Futbol con la calidad de los de antaño?**

Por supuesto. Con el aprendizaje de estos 11 años sería un título mucho mejor del que disfrutamos con Dinamic. Pero de momento no tenemos planes en este sentido.

**GTM - A parte de Navy Moves, ¿hay algún plan para recuperar alguna otra joya de le época de los Spectrum, Amstrad y demás?**

Si, ya está terminado y actualmente el equipo editorial ha comenzado a trabajar en él para lanzarlo a lo largo de este año. ¿De qué juego se trata? Hmmm... cualquiera que vaya a la URL de NAVY MOVES para jugar verá de qué juego se trata. Os doy una pista que sólo los más veteranos podrán aprovechar: Jonny Jones...

**GTM - Pero este mes es algo especial para vosotros, los chicos de Pendulo. ¿Cómo surge la idea de una secuela de Hollywood Monsters?**

La idea siempre ha estado ahí, tanto por el hecho de que pensábamos lo mucho que podíamos mejorar un juego como Hollywood Monsters, como por la insistencia con la que los fans nos han escrito y pedido el juego. En cualquier caso me gustaría decir que no se trata de una segunda parte, si no de una evolución del juego original.

**GTM - ¿Porque no se llama Hollywood Monsters 2 en el resto de países?**



Teniendo en cuenta que Hollywood Monsters tan sólo fue distribuido en España e Italia, no tenía ningún sentido sacar en el resto de países el juego con un nombre como Hollywood Monsters 2. Además, de esa forma lográbamos mantener la sorpresa para nuestros seguidores durante más tiempo.

**GTM - ¿Cuánto del Hollywood Monsters clásico tiene esta secuela?**

Parte de la misma semilla, pero nos hemos permitido jugar con toda la idea para demostrarnos a nosotros mismos lo que habíamos aprendido a lo largo de todos los últimos años. Los jugadores que disfrutaron con el Hollywood Monsters original encontrarán obviamente puntos en común, pero el juego es tan diferente del original, que vive perfectamente sin necesitar estar asociado al Hollywood Monsters original.

**GTM - ¿Cuantas personas pueden llegar a participar en el desarrollo de un proyecto de este tipo?**

Sin contar los actores, traductores y demás personas asociadas a la localización, estaríamos hablando de unas 15 personas.

**GTM - ¿Cuándo estará disponible en tiendas?**

En el próximo mes de junio, en una gran edición especial y con el Hollywood Monsters original de regalo.

**GTM - ¿Tendría sentido una secuela o un remake del gran Igor - Objetivo Uikokahonia?**

Es improbable, pero sentido tendría todo aquel que se le quiera dar, nunca se sabe qué puede deparar el futuro o si algún día contaremos lo que verdaderamente pasó en la isla de Uikokahonia con Igor y su deseada Laura.■

***"Tenemos en mente el retorno de un clásico a parte de Navy Moves. Una pista que aprovecharán los más veteranos: Jonny Jones"***

***"Hollywood Monsters 2 va a llegar a las tiendas este mismo mes de junio con una gran edición especial. Y con el juego original de regalo"***

***"Sería posible hacer un PC Futbol mucho mejor que los que hacía Dinamic. Pero de momento no hay planes en ese sentido"***

# De mandos va la cosa




***En los últimos años, y no hablo solo de Wii, las grandes compañías no paran de intentar innovar en los controles. Es normal, supone un goloso caramelo, tanto por los beneficios de vender a precio de oro un pedazo de plástico, como por lo llamativo del asunto, sobretodo en temas de marketing***

Pero desde hace un tiempo, y ahora si que hablo de Wii, la tecnología empieza a ser accesible y las modas, impuestas o no por Nintendo, mandan. Y es cuando las grandes se apuntan al carro del control por movimiento: de Wii ya sabemos que esperar, y pese a honrosas excepciones, ya sabemos los conceptos básicos de su control. Un control, que guste o no, quedo rápidamente escaso y desfasado.

Y aquí es donde quería llegar, y la razón de este articulo: los nuevos controles. Y por nuevos, me refiero a Move y Kinect.

Empecemos con Move: Sony ha aprendido de la gran N, y ha decidido emularla. No es mala idea, sobretodo viendo los resultados económicos de Nintendo, pero no se hasta donde comparten público, o hasta donde pueden robar usuarios de la sobremesa de la gran N. Personalmente, aún no he probado Move. No por falta de oportunidad, pero sí por falta de interés. Todo el que lo ha probado me habla maravillas de su precisión, y todos coinciden en que esta a años luz del Wiimote. Pero que queréis que os diga, por muy preciso que sea, poca chicha le veo. Al menos en cuestión de software. La gran mayoría de títulos básicamente son clones (cuando no ports) de juegos de Wii.

En el lado mas Juancor, pasamos a los FPSs, que sí, muy preciso, pero ese control me parece





de todo menos cómodo. Otro terreno donde Move podría parecer, a priori, un buen control, serian los juegos de estrategia. Parecería ideal usar la precisión del Sonyjero para jugar un Dawn of War cómodamente en el salón, con la televisión de 50 pulgadas y el 5.1. Pero, pensándolo bien, tampoco lo creo viable. Vamos, que me apetece muy poco jugar un par de horas seguidas con los brazos en alto. ¿Futuro de Move a largo plazo? Ya se verá, pero a parte de algún juego "Party" anual y algún caso especial como Heavy Rain, no le veo mas futuro. Ojalá me equivoque.

Pasemos a Kinect. Voy a ser claro desde un principio: es el que más me atrae desde un primer momento. Ojo, no por la moto que nos vendía Microsoft en su presentación, a todas luces imposibles, si no por las posibilidades que nos ofrece. Head tracking, reconocimiento facial, interpretación del esqueleto...

En su concepción Microsoft también se fijo en Nintendo, y sobretodo en el jugoso mercado de los jugadores menos habituales, pero, a diferencia de Sony, no se limito a mejorar su producto. Para empezar, en una maniobra marca de la casa, compro una empresa Israelí dedicada a la detección de movimiento en el mundo del PC: 3DV Systems. El siguiente paso fueron los fichajes, y aquí Microsoft fue avispada y se hizo con los servicios de Johnny Lee. Johnny Lee se hizo conocido en el mundillo por su vídeos colgados en youtube, donde con mucho ingenio llevaba a la tecnología de Wii a otro nivel, demostrando que las ideas muchas veces están por encima del presupuesto.

Y pasamos al software: al igual que Move, los primeros títulos son bastante nefastos. O más. Kinect acusa un fallo grave: la falta de botones. Eso se nota en su primeros juegos: controles extraños, forzados, y absurdos; para que negarlo. FPSs sobre raíles, clones de Nintenperros y minijuegos variados parecen su futuro inminente. Y el marketing no ayuda: todo parece indicar que Microsoft esta dirigiendo todos sus esfuerzos en robar parte del pastel que tienen Wii y sus juegos casuales. Lo cual no tiene porque ser malo, ojo, pero si el 100% del futuro del sensor de movimiento de Microsoft va a ser eso, que paren que yo me bajo.






Pero lo que de verdad me atrae de Kinect, son sus posibilidades. Y no me refiero a las frikadas que todos hemos visto en Youtube. Si, son molonas, pero nos engañemos: jugablemente son inútiles.

Lo interesante viene ahora: lo que se viene llamando desde hace un tiempo "juegos mixtos". Títulos que se juegan como toda la vida, donde el detector de movimiento juega un papel secundario, pero que complementa el experiencia.

Pongamos, por ejemplo, un FPS: que levante la mano quien, en medio de un combate multijugador, en medio de la tensión del momento, no ha intentado asomarse levemente por una esquina ladeando la cabeza frente al televisor. Si, es ridículo, sobretodo si te ve alguien hacerlo. ¿Pero imagináis que no fuera tan descabellado? Con el head tracking y reconocimiento facial no es tan difícil; y reconocerlo, seria un puntazo. Imaginad que en un deathmatch por equipos, localizáis a un par de enemigos, y tan solo señalándolos o haciendo una señal, vuestro avatar hace lo propio en pantalla, señalando al objetivo. Algo así como la realidad aumentada, pero a la inversa. Eso es lo que espero de la integración de mi cuerpo en pantalla, no dar saltitos cual retard mientras acaricio a un tigre virtual.

Imaginemos los juegos de conducción. la inmersión que se puede lograr mirando al retrovisor. Algo tan simple como eso; un leve movimiento de cabeza a la esquina inferior izquierda, y la pantalla hace un ligero zoom al retrovisor izquierdo. Ídem para el derecho/central. Si, no es tan vistoso como conducir o cambiar las marchas "en el aire", pero personalmente lo veo menos descabellado, y esos son los detalles que pueden hacer grande a un accesorio como este. El valor añadido, no el valor impuesto.

Otra opción en los juegos mixtos es el "complemento". Es decir, Kinect no es tan activo, pero de vez en cuando nos ofrece un desahogo, algún tipo de minijuego o interacción. Podría ser la substitución natural de los QTE, o una forma de solucionar ciertas fases engorrosas. Siempre defenderé que el minijuego de búsqueda de recursos de Mass Effect 2, con Kinect seria mas llevadero, buscad vosotros mismos vuestros ejemplos, seguro que los tenéis a patadas.

Pero claro, a estas alturas es cuando llega mi amigo Fanatiko, y nos cuenta que mientras el porcentaje de compradores de Kinect sea bajo, los desarrolladores no van a invertir el pastizal que cuestan los juegos mixtos para que lo disfrute tan solo un pequeño porcentaje de los usuarios. Fragmentación del mercado lo llama él. Matar mis ilusiones lo llamo yo.

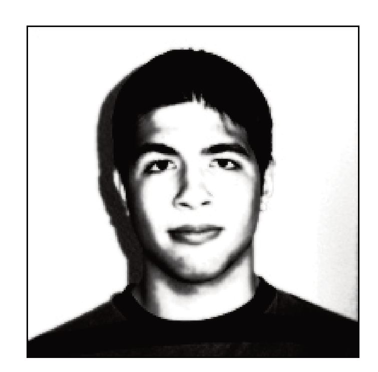
Así que tan solo me queda la esperanza de que sea la propia Microsoft la que intente el movimiento, que de soñar también se vive. Eso y esperar vuestras opiniones en los comentarios, justo después de los insultos. ¿Qué opináis vosotros? ¿Dónde creéis que nos llevará todo esto? ¿O en unos años nos olvidaremos del tema y volveremos al Pad de toda la vida?

jonatan pérez (jonybcn)
game over


GAMES TRIBUNE MAGAZINE
PORTAL 2
Mayo 2011
Abril 2011
Marzo 2011
Febrero 2011
Enero 2011
Diciembre 2010
MAFIA II
Noviembre 2010
Octubre 2010
Septiembre 2010
Revistas
gamestribune.com
Noticias
Contacto
ya no tienes excusas para no llevarnos contigo

## GTM Opina:

# Los videojuegos: ¿Un arte?



Octavio Morante
Redactor de GTM

***Desde hace años, muchos de los que hacen y disfrutan los videojuegos luchan por su legitimación artística. Mientras tanto, otros niegan su condición como arte al nivel del resto***

No es una cuestión nueva, desde luego. Durante años, se ha discutido este problema, sin lograr un consenso claro. Ahora ha vuelto a saltar a la palestra con la calificación que ha hecho Estados Unidos de los videojuegos, considerándolos arte, abriendo así la puerta a la posibilidad por parte de pequeñas empresas y emprendedores de pedir financiación para sus proyectos. También en España se avanzó en este sentido, considerándolos cultura



hace unos cuantos años. Pero, más allá de esas denominaciones oficiales, ¿son los videojuegos arte?

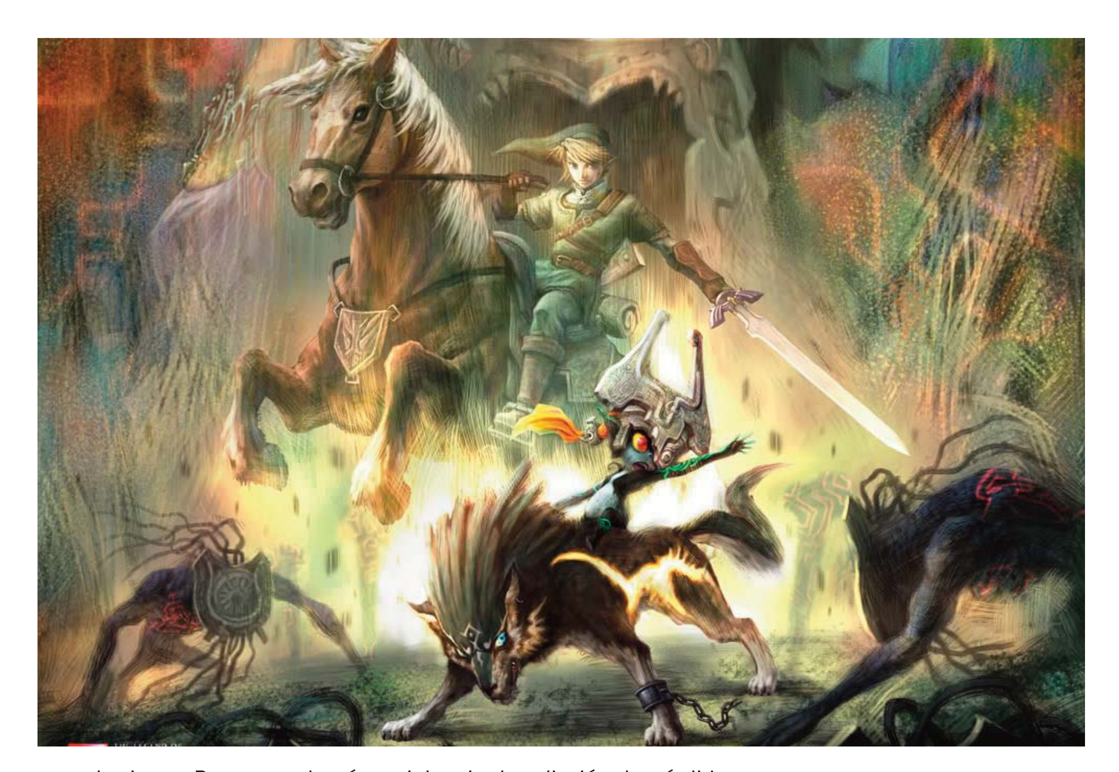
Para saber si lo son primero habría que pensar qué es el arte, porque si no tenemos eso claro es imposible establecer un criterio. Según la RAE, el arte es toda "manifestación de la actividad humana mediante la cual se expresa una visión personal y desinteresada que interpreta lo real o imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros.".

¿No transmiten los videojuegos percepciones y sensaciones humanas? ¿No expresan ideas, emociones y, en definitiva, una visión del mundo? Y, ¿no hacen esto mediante recursos lingüisticos, sonoros y plásticos? Creo que está bastante claro que sí.

En ese sentido, en la comparación con el cine o incluso la literatura también queda claro. Si consideramos a estas dos últimas

**La simple comparación con el cine lo deja claro. ¿Qué propiedad, que no tengan los videojuegos, hace al cine un arte?**

arte, ¿por qué no a los videojuegos? En todos se cuentan historias utilizando distintos recursos. En el videojuego esos recursos son de lo más heterogéneo, desde gráficos, pasando por la música o el argumento, hasta las distintas formas de interactuar



con el mismo. Por eso, además de un arte, también se podría decir que es un "contenedor de artes".

Nadie que haya jugado un "The Legend of Zelda", el "The World Ends With You", algún "Final Fantasy" entre muchos otros, podrá decir que los videojuegos son mero entretenimiento sin ninguna faceta artística. Y ahi otro argumento típico (o más bien falacia) , "los videojuegos buscan entretener, luego no son arte". Como si el cine, la literatura, el comic, o incluso la música no tuvieran ese fin. Como si en el día de hoy el arte "de masas" no estuviera irremediablemente ligado a un negocio, a una industria.

Sin embargo, se prefiere seguir ligando con el videojuego a la violencia, la adicción, la pérdida de tiempo y, en definitiva, algo negativo. Tampoco creo que sea muy justo, ni coherente. En la telivisión o en una película podemos ver la misma o más violencia.

En cualquier caso, como he dicho al principio, este sigue siendo un debate abierto en el que incluso personalidades de dentro del sector niegan que el videojuego sea un arte. De todos modos, la lógica nos dice que el paso del tiempo hará que cada vez los videojuegos estén más reconocidos como arte, a medida que más gente se acerque a ellos y los comprenda.

Mientras tanto, los que disfrutamos de ellos seguiremos haciéndolo que, al final, es lo que importa.

**La finalidad principal de un videojuego es entretener pero eso no lo excluye del arte. Al fin y al cabo, prácticamente todas tienen ese fin**

## GTM Opina:

# La peor generación de la historia



Gonzalo Mauleón

Redactor Jefe de GTM

***¿Exagero? Daos una vuelta por cualquier foro y sacad conclusiones. Anillos de la muerte, engranajes rotos, luces amarillas, píxeles muertos, fuentes quemadas...***

Ahora que he conseguido atraer vuestra atención con este titular sensacionalista, reflexionemos. Dando una vuelta por los foros de Dios, no pasa un solo día en que una máquina no caiga en el fragor de la batalla. Día sí y día también asistimos a cientos de funerales en todo el mundo. Ahora bien, ¿tiene razón de ser esta frase lapidaria?

Siempre he sido un gran partidario de las nuevas tecnologías y el libre acceso de la ciudadanía a Internet. Me parece un hito grandioso que nos podemos apuntar los de mi generación cuando en los años venideros se debatan las nuevas realidades sociales. Pero el cibermundo esconde una oscura realidad. No todo lo publicado puede tomarse como cierto. Y para colmo, sufre del mal de la amplificación. Y es en este último donde pecamos (inclúyome).

Anteriormente en la historia de las videoconsolas, estas también morían. Y seguramente en porcentajes similares a las actuales. No es un mal endémico que solo afecte a las consolas nacidas a partir de 2005. La NES moría. La SNES moría. La GameGear moría. La MegaDrive moría. Todas pueden contar por millones los epitafios escritos sobre sus espaldas. Solo que antes solo podían ocurrir dos cosas. 1, intentar gestionar la garantía que curiosamente siempre había caducado o no cubría esa parte concreta. 2, comerse los innombrables y volver a pasar por caja.




**Cuando moría una de éstas solo quedaba comprar otra. Ahora no. Ahora lo primero es ir a un foro a gritar nuestra desgracia**

Ahora ha entrado en juego una tercera: acudir a un foro público a contar nuestras desgracias, y a donde buen seguro se unirán nuevas almas descarria-



das con experiencias similares a las mías. Bien sean propias o de un amigo de un vecino de un tío.

¿Qué ha pasado? Pues que curiosamente cuando los SAT responden de manera sobresaliente, ahora casi nos da miedo encender las máquinas. Es tal la paranoya instaurada dentro del colectivo que incluso somos capaces de crear auténticos abortos, mutilarlas sin compasión o colocarles apéndices de un más que dudosa eficacia.

- Es que si no lo hago, es una Xenon y morirá pronto. Ah, ya. Por eso has decidido que es mucho mejor quitarle el armazón metálico, puentear la toma de corriente, hacer un agujero a la carcasa para enchufarle un turboreactor de 15cm a 7200rpm. Eso cuando directamente no decides sumergirla en un tupper de aceite para que esté más fresquita. Seguro que así te dura mucho más. Y si salen las luces rojas, pues oye, la culpa de Microsoft por hacer cosas chapuceras.

Por cierto, el que aquí escribe solo se le ha muerto una X360, la cual fue reemplazada sin coste alguno. Pero que en su poder tuvo 3 PS2 que solo daban problemas de lector, una Dreamcast que solo tenía problemas de reseteos, dos PSX a las que le falló la corriente, una GameGear que perdió su contraste y una SNES que había que dejar el cartucho en el sitio exacto para lo leyera. Pero por aquél entonces no había foros, ni servicios de atención técnica. Pero sí, la peor de la historia.

**Lo que se puede ver en la imágen de arriba es precisamente el fruto del miedo social. Muchos se sienten “obligados” a hacer estas barbaridades incluso cuando sus máquinas funcionan perfectamente y están aún en garantía**


Wakfu
el mundo de los 12

# El mundo de los doce, Wakfu

**Los seguidores del universo Dofus están de enorabuena, Wakfu se encuentra en fase de beta abierta,y por lo que hemos podido comprobar se trata de un MMO que incorpora conceptos innovadores nunca antes vistos en los MMO**

El pasado 28 de abril se abrió la beta pública de Wakfu, el nuevo MMO del estudio francés Ankama que continua con la temática de Dofus y Dofus Arena sus predecesores y de los que bebe en gran medida.

Podríamos definir Wakfu como el sucesor de Dofus, en cuanto a que toma de este ultimo el universo en el cual se centra (situándose la acción 100 después de los sucesos acontecidos) si bien ha sufrido una "puesta al día" no solo en el apartado visual y diseño artístico, sino también en cuanto a características jugables se refiere. Mencionar en este punto que la intención de Ankama no es la de erigir a Wakfu como sustituto de Dofus si no mas bien todo lo contrario, la convivencia de estos dos títulos, tal y como se desprenden de la afirmación por parte de Christian Rodriguez :"*van a coexistir los dos títulos, son dos equipos diferentes de trabajo la de DOFUS, y la de WAKFU, es decir que continuaremos de hacer actualizaciones y expansiones tanto para DOFUS que para WAKFU*"

Para los jugadores procedentes de Dofus, uno de los primeros aspectos que les llamará la atención en sus primeros pasos en Wakfu serán que se ha sustituido la carga de mapas existente en Dofus por un sistema de "scrolling" gracias al cual eliminamos el cambio de mapas cuando pasamos de una determinada zona a otra.

Wakfu posee un componente social más acentuado, en cuanto fomenta la continua interacción de jugadores entre si. Esto se pone de manifiesto sobretodo en la economía implementada. Se ha otorgado total protagonismo a los jugadores, siendo estos los responsables en todo momento de los altibajos que sufren los precios de los recursos como consecuencia de la ley de la oferta y la demanda. Para reforzar este hecho se han eliminado las transacciones entre PNJ según comentó Christian "*Los intercambios, las compras y las*




**El mundo de los doce presenta ahora un aspecto renovado, ganando en frescura y detalle, que cautivará a los jugadores desde el primer momento**



*ventas de objetos se hacen solo entre los jugadores (no con NPJ)*".

Dentro del sistema de economía adoptado en Wakfu, nos encontramos una de las diferencias más notable con respecto a Dofus, se trata de la gestión de los oficios. En la beta hemos podido comprobar que no existen restricciones a la hora de aprender nuevos oficios, por lo que no tenemos la necesidad de olvidar un oficio aprendido si deseamos aprender uno nuevo, tal y como pasaba en Dofus. Aquí en Wakfu podremos aprender y subir todos los oficios existentes conjuntamente, "*El jugador podrá practicar los que quiera sin tener que "olvidar" un oficio como en DOFUS cuando ya ha alcanzado el límite. La única cosa que será limitada son los niveles de cada oficio. Para fomentar el comercio entre jugadores se implemento el oficio "acuñador de kamas" que todos los jugadores aprenden en Incarnam (la primera isla) que les permite a través de minerales, de fabricar su dinero*". Veremos como acaba funcionando este nuevo sistema de oficios y si no desemboca en personajes "autosuficientes" que acabe siendo un lastre para la economía.

Otro aspecto que refuerza el componente social de Wakfu es el sistema de ciudadanía implementado, el funcionamiento del cual nos explica Christian "*El vasto mundo, el jugador tendrá que elegir una nación para su personaje. Entonces estará sometido a las leyes de dicha nación mediante la barra de ciudadanía. Dicha barra representa el comportamiento del jugador con respecto a su nación. Ayudar al buen funcionamiento del ecosistema, conquistar un nuevo territorio, agredir a los enemigos de la nación... estos son ejemplos de acciones que le convertirán en un buen ciudadano. Un ciudadano modelo podrá beneficiarse de una buena cantidad de derechos, como el derecho a votar para elegir a su gobernador o el acceso a cargos en la nación, pero también a beneficiarse de los bonus otorgados por los Miembros de Clan conquistados*".

Como hemos visto uno de los aspectos a considerar dentro del sistema de ciudadanía y que nos permitira sumar puntos, es ayudar al buen funcionamiento del ecosistema. Es aquí donde aparece otra de las grandes novedades que incorpora Wakfu, cada región del mundo de los doce tiene un ecosistema determinado, y la contribución a u equilibrio nos brindará como recompensas puntos de ciudadanía.

La gestión del ecosistema se



basa en dos conceptos, el Wakfu y la Stasis. "*El Wakfu es crear, pero el exceso de creación es malo, la Stasis es destruir, pero destruir un exceso ayuda a equilibrar ( y por consiguiente es bueno). Lo que realmente afecta a la experiencia de juego es si el jugador equilibra o desequilibra el ecosistema porque esto le hará ganar o perder puntos de ciudadanía* ".

Dejemos atrás las características de artesanía y ciudadanía de Wakfu para centrarnos en las novedades existentes en el apartado del combate y la evolución de los personajes.

En Wakfu se ha optado por sustituir el sistema de niveles de hechizo y habilidades presente en Dofus, mediante el cual los jugadores distribuían los puntos de habilidad obtenidos al subir de nivel en potenciar aquellos hechizos o habilidades deseadas. Así el nivel de los hechizos, al igual que la afinidad con uno u otro elemento, subirá en la medida que los usemos, potenciando de esta forma la personalización de cada personaje según su forma de *jugar. "Dichos cambios harán que el personaje, y sus niveles de hechizos y elementos serán completamente adaptados al estilo de juego del jugador*".

**En un futuro ciertas zonas o equipos requerirán que tengas ciertos puntos de Wakfu o Stasis para visitarlos o equiparlos, recompensando así a sus partidarios**

Cuando le preguntamos a Christian sobre la posibilidad en un futuro de un servidor dedicado a la comunidad hispana nos comentó: "*Estamos pensando en abrir un servidor internacional, los servidores de WAKFU tienen la capacidad de 20 000 jugadores en simultáneo. La apertura de un servidor de habla Hispana dependerá de cuantos jugadores son y de la frecuencia de conexiones*".

El nuevo MMO sin duda hará las delicias de los seguidores del mundo de los Doce, y de aquellos que busquen un juego diferente. De buen seguro que su apariencia "infantil", puede echar para atrás a mas de uno que busque gráficos hiperrealistas, pero logran conferirle una gran personalidad. Wakfu ofrece un sistema muy completo de oficios permitiendo a aquellos que busquen en un MMO, algo más que ir de combate en combate, grandes dosis de diversión. Es cierto que faltan detalles por pulir, como la nivelación de las diferentes razas elegibles en la beta, pero de buen seguro que si Ankama sigue la trayectoria iniciada con Dofus acabará consiguiendo un gran resultado, a la vista está la gran acogida que ha experimentado Dofus convirtiéndose en un fenómeno que va mucho mas allá del videojuego.

**SERGIO COLINA**




CUANDO EL JUEGO DEJA DE SERLO...

# e-Sports, la élite del juego

*Llegará un día en el que las Olimpiadas, los Mundiales o la Champions quede en un segundo plano. ¿Suena utópico? No tanto. En Corea del Sur los e-Sports ya son el primer deporte nacional*

Normalmente los sueños que acompañan a cualquier aficionado de los videojuegos suele ser el de que te paguen por jugar. Da igual la forma como sea. El primer escalón suele ser el de trabajar en prensa especializada. Los más avezados apuntan un poco más alto, e intentan ganarse la vida desde el otro lado, desde la programación. Sin embargo existe una élite donde se cumple la premisa más básica con la que comenzamos estas letras: el recibir dinero simplemente por jugar. Son los pro-gamers. Jugadores profesionales capaces de entrenar durante ocho horas diarias con el fin de conseguir alzarse con un puesto dentro de los torneos más prestigiosos del mundo.

Dentro del pensamiento occidental cuesta trabajo concebir el hecho de que haya gente capaz de ganarse la vida a base de teclado y ratón. En este aspecto la sociedad oriental nos lleva dos pasos y medio de ventaja. Y en un lugar concreto del continente asiático, no solo es posible cumplir este sueño, sino que encima quienes lo practican son personajes tan famosos como lo pueden ser los futbolistas. Se trata de Corea del Sur, la auténtica Meca de estos ciberdeportistas.

Es en ese país donde se celebran los torneos más prestigiosos del mundo. Y por ende, donde radican los mejores jugadores profesionales. Oriundos en su mayoría, pero que poco a poco han ido acogiendo a jugadores de todo el globo. Idolatrados hasta niveles divinos, no es raro encontrar a las grandes figuras protagonizando anuncios, carteles publicitarios o distintas campañas. Jong-hyun Jung, uno de los tops, y ganador del pasado GSL ingresa más de medio millón de dólares solo con este tipo de contratos. A lo que hay que añadir lo que pueden ganar en los torneos y el sueldo que recibe de su equipo.

Me imagino que la última línea os ha sorprendido. En un deporte tan aparentemente personificado en un elemento, choca que




**Las grandes figuras de los e-Sports gozan de un reconocimiento social inmenso. Son auténticos referentes publicitarios y la imagen de un deporte que hace furor**




se compita por equipos. Pero así es. Los equipos son los encargados de acudir a los grandes eventos con sus principales espadas. Auspiciados por importantes compañías, el honor de las mismas se pone en juego en cada batalla y en cada competición. Es la defensa del honor oriental en sus niveles más básicos. Por ello sólo pueden acudir los mejores. Y contar con los mejores, tiene un precio que no todos pueden alcanzar. Se estima que el sueldo de un jugador top-ten ronda los 400.000 dólares anuales. Los que menos ganan en estas citas, 100.000. Aparte de la nómina y las dietas típicas que pueden tener los jugadores, el equipo les proporciona un entrenador. En su mayor parte, figuras retiradas de los tiempos en los que todo esto todavía era un sueño. Adelantados a su tiempo y que por cuestión de apenas un puñado de años, han visto que lo que comenzaron siendo los pioneros, hoy es un negocio que mueve varios millones de dólares tan solo en un país.

Pero hacerse un hueco en estas superpotencias no está al alcance de todos. Solo en Corea del Sur se estima que un tercio de la población juega de manera regular a juegos online. Y en estos, los RTS son casi una religión. Tanto es así, que los grandes torneos que se organizan estan basados casi de manera exclusiva en este género. Starcraft I y II y WoW son los reyes.

Convertirse en unos nuevos paladines de este deporte es sumamente complicado. Aunque posible. Pedro Moreno ha sido capaz de llevar la pica española a estas tierras. Y lo hizo entrando por la puerta grande al proclamarse campeón mundial en Corea de WarCraft 3. Y lo hizo batiendo al número uno del género en esos momentos, Lyn. Un hito hasta entonces inverosímil. Tal vez con el tiempo la historia lo recuerde como el primer español en la élite de los progamers. Y su nombre, hoy un desconocido para la inmensa mayoría de la gente que puebla la piel de toro, sea tan celebre como ahora lo es Pichi, Zarra o Zamora. Héroes de otro deporte y otros tiempos, pero que fueron el germen de cultivo de un deporte que hoy










mueve cantidades insultantes de dinero y reconocimiento.

Sin embargo no todo es de color de rosa. El nivel de desgaste de este deporte es desproporcionado. Los grandes jugadores apenas han entrado en la veintena y resulta muy complicado encontrar un progamer de más de 30 años. A lo que hay que añadir que es sumamente complicado mantenerse en la cima cuando en cualquier ciber del mundo se puede estar gestando el próximo campeón del mundo. La exigencia es máxima. Pero el reconocimiento no va a la zaga.

Pero no se manejarían estas cantidades si la fórmula no es rentable. Y no solo lo es, sino que tiene visos de convertirse en un filón en un espacio muy corto de tiempo. La televisión ha entrado con mucha fuerza en estos eventos. GOM TV y Channel 46 son claros ejemplos de este boom que viven los e-Sports en el sudeste asiático. Su programación está orientada de forma totalmente exclusiva a este mundo emitiendo las 24 horas el día. Su audiencia es simplemente brutal si tenemos en cuenta que emiten de manera exclusiva por Internet.

Los campeonatos oficiales cuentan con el apoyo de grandes compañías. Blizzard, una de las editoras más potentes del mundo y mas rentables, están muy metidas en ello. Tal es así que muchos de estos combates en los que estan basados estas competiciones, han heredado el showtime estadounidense. Realmente cuesta discernir si lo que vamos a ver es un combate de StarCraft II o uno entre Tony Margarito y Pacquiao. Todo muy plástico en un fenómeno capaz de movilizar hoy un país. Quien sabe si mañana el mundo.

**GONZALO MAULEÓN**

# La tapa del tarro de miel



***Un día existió un bote de cristal en el que un tipo guardó su mejor miel. El bote estaba abierto y quedó expuesto toda la noche. A la mañana siguiente, el tipo descubrió que su miel estaba cubierta de moscas. Las retiró durante horas, con mucho cuidado, para luego inventar un ingenio para que no volviera a suceder: una tapa. Sony es el tipo,el resto ya os lo imagináis***



**Adrián Suarez (Mugen)**
**Redactor de Games Tribune**

La historia puede sonar estúpida pero sirve de manera perfecta para explicar lo sucedido con todo este lío de Sony y los chinches que, por unos u otros motivos, han decidido estropearle su rica miel. No hay que culpar a la naturaleza por crear parasitos, tampoco al hombre que no supo crear una tapa antes de ver el problema y mucho menos al tentador sabor del dulce. Es naturaleza, es ley de vida que estos hechos se produzcan: una compañía tiene un producto y éste no mejorará hasta que tenga que hacerlo.

Este ataque no es nada nuevo, la novedad radica en el medio invadido: las redes consoleras, nunca antes puestas en tela de juicio hasta que lo han sido; y Sony, como es lógico, actuó de manera conveniente. Primero sopesando el mal, luego (quizás un poco más tarde de lo normal, todo sea dicho) informando, siendo investigada por los mecanismos que gestionan y regulan estos ataques para, al final, tomar las medidas suficientes para mejorar su sistema para imaginar que esto no vuelva a pasar.

Sin embargo, es fácil y humano buscar culpables y cagarse hasta en la madre de la madre del que parió al director de seguridad de la compañía; algo que creo injusto ya que hace falta que alguien tire un muro de hormigón para darse cuenta que hace falta ponerle armaduras para que aguante más el próximo embiste.

Le ha tocado a Sony, podía pasarle a cualquier otro, sí, también a Microsoft; la tontería ésa de que "por pagar ya tienen un sistema más seguro", es algo dudoso y los que lo defienden me recuerdan (y mucho) a un capítulo de Los Simpsons donde, por pagar un seguro contra osos, los osos ya no amenazan Springfield. Simplemente, no hay osos.

También ridículo que este ataque haya sido una manera de protestar ante la retirada de Lynux. Entiendo que haya gente a la que le haya tocado la fibra que

## Señores, usemos la memoria

Los sistemas de seguridad mejoran cuando son atacados y ahora les ha tocado a laredes consoleras. Se entiende y hasta es natural, por eso el ataque de los aficionados a Sony debería moderarse. Microsoft hace pagar a a sus jugadores su "seguro contra osos"... pero no hay osos. Esto podría haberle sucedido a cualquiera y es momento de reflexionar y mejorar para que no le sucedad, de nuevo, a ninguna compañía. Todos queremos jugar en red, cada día con mejor calidad.... Y sí, esta opción debería ser siempre gratis.




el sistema alternativo haya sido retirado pero... en serio, hay mecanismos mejores que dejar a toda una comunidad sin online durante más de medio mes; pero como ya dije, no busco culpables, ya que la mosca necesita chupar de la miel, es su naturaleza.

Con todo lo dicho por bandera, sin querer alzar dedos contra nadie, intento ver el lado positivo de todo esto: el PSN ha vuelto y gratis, porque no pagar por jugar online es la única cosa absolutamente buena que ha dejado esta generación. Sí, una generación marcada por el innecesario hype, por la triste derrota del j-rpg, por la persecución a la segunda mano, por los pases online que empiezan a establecerse, etc, etc; pero los arrestos de la compañía de dejar a sus jugadores disfrutar sin pagar, ese gesto, es encomiable y de aplauso; porque suena lógico, porque pagar, aunque sea medio euro, por disfrutar de la totalidad de un título no tiene sentido; ya pago mi conexión de Wifi ¿por qué más?. Pues eso, que el sistema ha vuelto y gratis ¿Qué seguro que Sony lo va a poner de pago más adelante? Oye, dejenme ver esa bola de cristal, que yo no acabo de verlo.

Gracias a este ataque, tendremos un sistema más seguro, más potente y mejor preparado para el futuro y, además, advierten al resto de las compañías para que se pongan las pilas ¡Porque esto no es un "viva Sony, que se muera Microsoft"!, no, este articulillo quiere dar a entender que este mal tenía que suceder, era inevitable y ha de servir a todos para mejorar y avanzar.

La nueva tontería viene ahora por el "Welcome Pack" ,que parece un premio pobre por la espera. Hombre, pobre es y eso de poner Infamous por delante, cuando dentro de poco va a salir su segunda (qué grande, señores, qué grande) parte, es un movimiento de marketing formidable ¡Todos a jugar a Infamous! pero, si me preguntan, yo habría hecho lo mismo porque le premio tendría que ser, simplemente estas palabras: "Jugadores, lo siento, mejoraremos nuestro sistema, esto no volverá a pasar y aplicaremos mano dura a los atacantes. PSN sigue siendo el abanderado de la lógica en el mundo de los videojuegos; sí, jugar gratis a juegos por los que ya habéis pagado 70 euros" ¿Alguien pensaba que iban a regalar un Killzone 3? Por favor, los videojuegos son un negocio y así tiene que seguir siendo.

Por eso usad la memoria,investigad los momentos en que los sistemas de seguridad han mejorado, . Eso sí, Sony ya ha usado el comodín de la lógica, y por extensión , el resto de compañías. Que esto no vuelva a pasar.

# Sony al paredón




***Se veía venir. Desde que las consolas quisieron equipararse a los compatibles, heredaron tanto lo bueno como lo peor de estos. Acceder a un sistema online y comprar a través de internet no es del todo malo, tampoco es del todo seguro. Pero aún así. Aún entendiendo que esto puede suceder, nos negamos a comprender por qué no se han tomado medidas***



**Dani Meralho**
**Redactor Games Tribune**

Tal como reza el título y así de rotundo. Una medida cautelar sin ninguna duda bastante radical, pero que para nuestro bien asegurará el que hechos como los ocurridos estos días no vuelvan a pasar.

Aunque durante la pasada generación fuera un Sonyer -siempre respetando la decisión de que otros optasen por otros sistemas-- ha sido en esta cuando me he mostrado más reticente y he tratado de observar ya no sólo a la empresa nipona desde detrás de la barrera, sino a cualquier otra. Algo olía a quemado en la forma de hacer las cosas en el presente actual y no eran precisamente mis pantalones.

Más tecnología, más control y poder implica también más vulnerabilidad ante ataques externos por parte de la comunidad hacker. Es verdad, y no hay empresa grande o al menos bastante importante que se salve de sufrir la intromisión de "atacantes externos". Hasta aquí todo claro, sí, pero...estamos hablando de Sony y no de la charcutería del barrio ¿Cómo es posible que con la gran e ingente cantidad de dólares/yenes/euros invertidos en tamaña colosalidad, un servicio online de millones de usuarios sea violada por un simple programador -o grupo de programadores- con una habilidad fuera de toda duda?

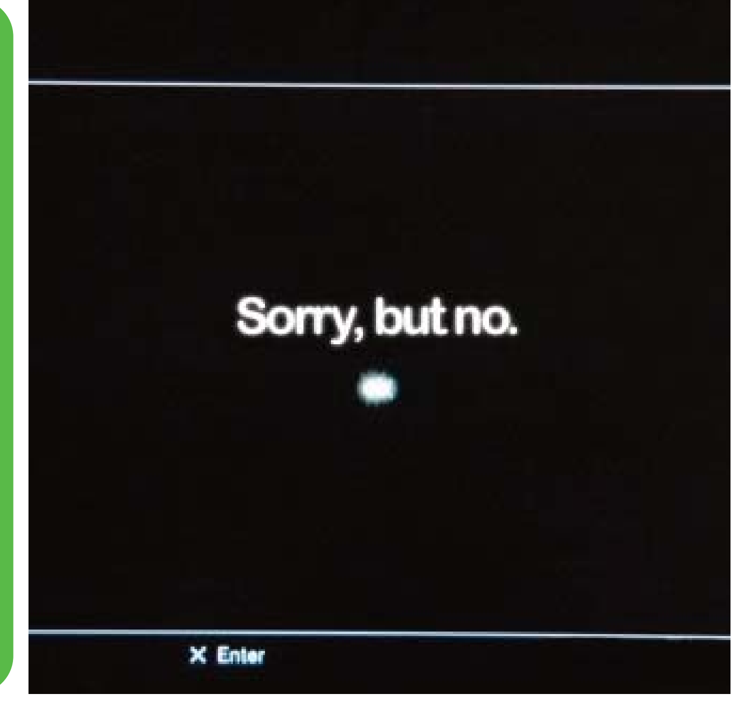
Creía que los mejores estaban en las mejores empresas. ¿Acaso no es cierto que muchos hackers trabajan para ellas? ¿Dónde estaban cuando se les necesitaba? Sé que es difícil controlar esto pero señores... esa gente se dedica a eso y no hay excusa que valga. Y menos con la que se ha montado.

Deberían haberse cubierto las espaldas. ¿Un agujero en la seguridad del sistema? Tonterías. Eso es típico de trabajadores inexpertos pero queremos imaginar que en Sony no trabaja cualquiera... ¿o sí? Además... que no es la primera vez que pasa algo parecido y uno debería de estar

## Y no parece que la cosa tenga fin

A tenor de la noticia más reciente que tenemos, no sólo Sony ha sufrido el ataque de los hackers. Hace unos días supimos del robo de los datos de nada más ni nada menos que 80.000 usuarios registrados en la web del nuevo Deus Ex.

Vulnerar un sistema es todo un deporte entre los hackers. Unos por afición, otros por molestar pero lo que sí es en esencia, es el ansia de demostrar al resto del mundo que , mientras ellos estén ahí, ningún dato "confidencial" está a salvo de sus manos.




ya prevenido ante lo peor. En este tipo de cosas hay que ser lo más pesimista posible.

Pero dentro de lo gravísimo de esto, no es lo único preocupante. No es simplemente el hecho de que hayan vulnerado la confidencialidad de unas cuentas, ni siquiera el que hayan hecho compras a costa del dinero de los usuarios, es que añadido a estos hay otro problema. La confianza. Confianza en Sony que ha bajado en picado y dudo mucho vuelva a levantar cabeza. Y me alegro, sinceramente.

Me alegro no por disfrutar con ello, sino porque creo que han sobrepasado el límte del respeto hacia nosotros. Han demostrado que somos las absurdas masas borreguiles que la industria se ha preocupado de pregonar con sus actos.

Ahora nos vienen con estas: un mes gratuito y la compra sin coste alguno de juegos. Una burla y un auténtico insulto contra la inteligencia de sus usuarios. ¿Cómo puede compararse todo el daño hecho con unos míseros dólares que no suponen prácticamente nada para los beneficios que le hemos aportado? Y lo mejor de todo, se han quejado y han mostrado su descontento ante la avalancha de correos inconformes de los jugadores. El mundo al revés,.Que alguien lo pare que yo me bajo. ¿Pero cómo pueden tener tanta cara?

El haber ocultado la dura realidad durante varios días, sabiendo a ciencia cierta el lío en el que se habían metido ha sido la gota que colmó el vaso. Es imperdonable y no hay otra vuelta de hoja. Sony debe de pagar por ocultar los hechos. No estamos hablando de un robo de cuentas de Facebook o Twitter siquiera, estamos hablando de cuentas bancarias. Dinero contante y sonante.

Sony se ha quedado sola. No son pocos los usuarios que ante la desconfianza de que algo parecido vuelva a pasar, han optado por canjear su Playstation 3 por una Xbox 360. Ha ocurrido esta última semana.

También no son pocos los que tenían pensado gastarse los euros en el sistema de Sony hasta que les ha llegado a sus oídos la noticia. Noticia que por otra parte, tan sólo ha tenido eco en muy pocos medios de comunicación. . ¿Cómo es que sólo revistas , webs especializadas y algún que otro despistado noticiario han dado la noticia? Creo que la noticia debería de haber tenido más profusión de la que en realidad se le ha dado. Ocupa más espacio cualquier anuncio por palabras.

A Microsoft le acaba de caer este regalo del cielo. Me imagino a los señores en su despacho, celebrándolo hasta con cava. Entre risas y felicitaciones.

# Perdono errores, no mentiras




***El daño ya está hecho,  y ha sido un daño envenenado, que ha ido desgastando la imagen de Sony como empresa. No quiero hacer demagogia y decir que esto va a suponer el fin de la división de consolas de Sony ni mucho menos pero si que va a ser un duro golpe que preveo que pase factura a la compañía durante un periodo de tiempo que avecino no será corto***



**Sergio Colina**
**Redactor Games Tribune**

La confianza, cuánto cuesta ganarla y qué fácil es perderla. Suena a todo un topicazo pero pocas afirmaciones pueden ser tan ciertas. Imaginemos, y no resulta muy difícil hacerlo porque existen numerosos casos, que sois uno de los usuarios damnificados por el robo de datos producido, y que se han cargado en vuestra cuenta corriente algún gasto no realizado, si hasta hace unos días sonaba a leyenda urbana pero ya no. La sensación de vulnerabilidad ante tal suceso es enorme y no creo exagerar al afirmar que pasará mucho tiempo hasta que os arméis del valor suficiente como para realizar otra transacción por Internet. De nada valdrá que Sony asegure por activa y por pasiva que ya ha dado con el sistema impenetrable y que a partir de ahora será imposible que esto vuelva a pasar. Porque no nos engañemos no será la primera declaración de este tipo que nos viene por parte de Sony, como por ejemplo enorgulleciéndose de poseer el sistema antipirateable (PS3), para luego tenerse que tragar sus palabras.

Todo y con esto existirían muchos usuarios que si que perdonarían este “fallo” de Sony si se hubiera quedado aquí. Pero no nos engañemos, el verdadero motivo por el cual Sony ha perdido toda credibilidad ante mi y creo que ante la mayoría de usuarios reside en no actuar de forma clara y transparente. Nadie esta exento de cometer un error o ser sujeto de un ataque hacker, pero si que en tal caso se le debe exigir que actúe con rigurosidad  y seriedad y Sony no lo ha hecho.

Desde el primer momento Sony  supo que la seguridad había sido burlada y la información había sido vulnerada, pero en lugar de mover ficha rápidamente para ponerlo en conocimiento de los usuarios y que estos pudieran tomar las medidas necesarias, intento esconder el problema tras falsas declaraciones de actualizaciones y mantenimiento, permitiendo pasar un

## Miénteme que no te creo

Más le valdría a Sony tomar ejemplo de la fábula de Pedro y el lobo, parar de mentir con las sucesivas declaraciones que ha ido efectuando estos días y ponerse a trabajar en solucionarlo Primero negó la existencia del hackeo . Posteriormente negó que el intruso hubiera accedido a los datos de las tarjetas de crédito y prosigió con comunicados de vuelta inminente del servicio de PSN, para despúes retrasarla de nuevo.
Señores de Sony cuando venga el lobo (hayan conseguido un sistema seguro y fiable) nadie les va a creer.




preciado tiempo en el cual privó de toda reacción a los usuarios.

Es aquí donde Sony cometió el pecado mortal por el cual todo lo que puedan decir manifestar o incluso jurar queda sin la más mínima credibilidad ante mi, si han mentido una vez que me asegura que no lo van a volver a hacer.

Otro tema a hablar son las medidas que Sony ofrecerá en forma de compensación. ¿De verdad piensan que dos juegos y un mes gratis bastará para sentirnos felices y correr un tupido velo ante este incidente?, creo que los tiempos en los que se podría comprar oro a los indígenas a cambio de acero ya pasaron, que no nos tomen por ingenuos. Los juegos que ofrecen no son en absoluto malos, pero gozan ya de una larga vida, en resumen, que su cotización a día de hoy (porque no nos engañemos, a eso se reduce) no es para nada elevada, y la sensación que transmite Sony al elegir estos títulos no es la mejor.

El usuario, como es mi caso, puede pensar que después de todo lo que ha pasado aun intentan ahorrarse unos euros, vamos que pueden pedir mil y una disculpas mientras salen poco mas que poniéndose de rodillas e implorando comprensión, pero cuando llega la hora de los hechos prima lo que se dice aquí en Cataluña, “la pela es la pela”.

Sony ha fallado (lo viene haciendo de forma alarmante últimamente) y ha mentido, condición por la que volver a creer en sus “cantos de sirenas” se me hace harto difícil.

Algunos podéis pensar que es una postura radical, y que después de lo sucedido seguro que consiguen implementar un sistema seguro y que incluso este un paso por delante de los existentes, ya sabéis lo que dicen, las ciudades mas seguras son aquellas que acaban de sufrir un atentado, un consejo no os engañéis.

Donde mejor nos conocen es en nuestra casa, y Japón (hogar de Sony) ha bloqueado la vuelta de PSN por el momento alegando mediante Kazushige Nobutani, director de medios del ministerio de economía japonés, que las medidas anunciadas por Sony a implementar en el servicio , en la pasada conferencia del 1 de mayo no se han cumplido.

A este hecho se le suman las declaraciones de Mark Stanley, manager de Sony en Latinoamérica en las que afirmaba que: “la compañía todavía no garantiza que la información de los usuarios de PSN de nuestra región (Latinoamérica) sea protegida de la misma forma que lo hará en Estados Unidos”

Creedme si os digo que Sony no lo tendrá fácil para volver a gozar de una credibilidad que a día de hoy no posee, ni entre sus principales valedores.

# Cuando el gamer tiene donde ir



***Sigue la legitimación de la "cultura videojuegos" en Latinoamérica. En esta ocasión, un evento que reúne a todos los palos del geekismo territorial***

Como una tromba viene la avanzada de los videojuegos en América Latina. Tamaño cambio desborda, sobre todo, en cuanto explotan algunos casos particulares, más nunca aislados, como el fenómeno acontecido en la República Argentina. Conforme las publicaciones especializadas se mantienen a flote –Loaded en sus dos versiones, digital e impresa; [Irrompibles] en igualdad de condiciones, e incluso dándose el lujo de publicar un libro alusivo a la materia; y, extensivamente, por qué no, USERS, abocada al mundo de las PC pero aprobada por el comité nerdístico, las escuelas del mètier pican en punta en esto de sumar alumnos en el abarrotado mercado estudiantil –Da Vinci e Image Campus llevan las de ganar-, aparecen una buena camada de desarrolladores profesionales en el territorio, y, tal vez por cuestión de contagio, los jugadores empedernidos se comprometen más que nunca –exquisito tweet leo en mi timeline: "los gamers latinos no necesitan otro tema de conversación que ese"-, los eventos afines, por fin, aparecen. Emergen de una coyuntura que ya está madura para estos trotes. Se multiplican y democratizan voces. Cada vez con mayor continuidad sucede aquella utopía soñada en los 90s/2000s: el fácil acceso a la información, más que nada hablando en términos videojugabilísticos.

Con todo esto llega "Arte Geek [Génesis]", un evento que tiene intenciones de ser sumamente multitudinario y que reunirá, además, a lo mejor y más plural del geekismo latinoamericano. Como una suerte de máximo mandamiento, la invitación a esta tertulia organizada por gente de la revista [Irrompibles] luce cual incuestionable declaración de principios: "El geek siente fascinación por los videojuegos, la programación e Internet; cutiva el sci-fi; gusta del cine y la televisión; le gusta tanto el cómic occidental como el manga oriental", sentencia el banner que pueden encontrar en http://www.irrompibles.com.ar/artegeek. Y es eso cierto. Por tal motivo, queremos este tipo de eventos. Por eso, y porque por primera vez en la Argentina, para fruición de miles, se reunirán las distintas manifestaciones geeks, todas, en un mismo lugar.

Durante el evento habrá con-

**El domingo 19 de junio tienes una cita marcada en rojo en tu calendario. ArteGEEK [Génesis] se va a convertir en el lugar de reunión de los amantes geek**



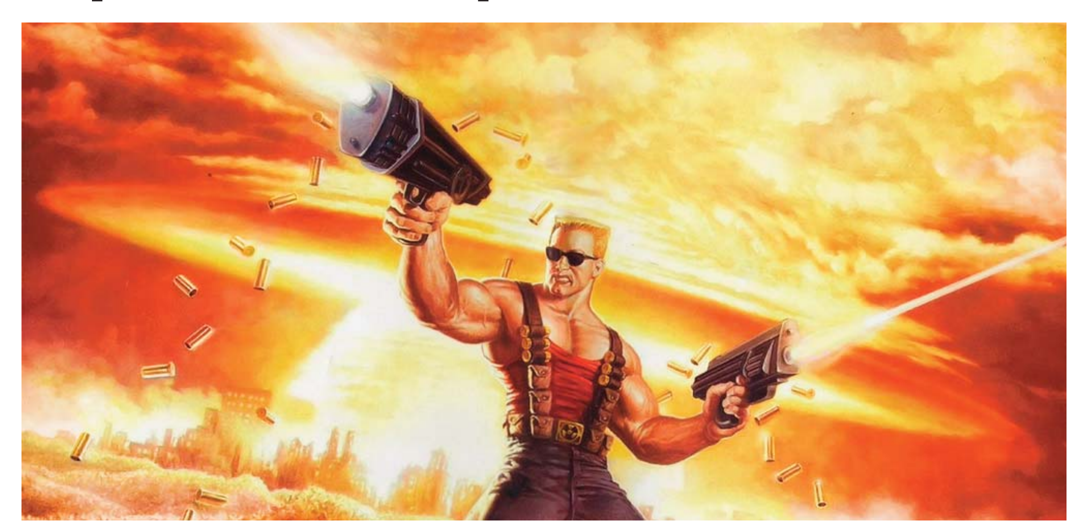
ferencias a cargo de especialistas, presentaciones variopintas, arte en vivo, talleres de ilustración digital y tradicional, overclocking, desfiles de cosplay –dicen que habrá muchas chicas lookeadas, dicen...-, exhibición de motion graphics y lo último en videojuegos, comics, manga, cine y música.

Tal acontecimiento se llevará a cabo el día domingo 19 de Junio de 9 a 18Hs en el Paseo La Plaza (en pleno corazón de la Capital Federal, Argentina). Y hay aquí una cuestión fundamental, casi el ABC de esta nueva posición tomada por la "cultura videojuegos" en Latinoamérica: ¡es totalmente gratuito! No hay que pagar ningún tipo de entrada y, encima, sólo con su presencia, pueden participar de maravillosos sorteos. Así que si andan por estos pagos, tienen un imponderable: "Arte Geek [Génesis]". No se lo pueden perder.

**HERNÁN PANESSI**
**CORRESPONSAL GTM SUDAMÉRICA (BBAA)**
twitter.com/hernanpanessi



# Especial Retrospectiva Duke Nukem



***Como ya pasó con la primera entrega, Duke Nukem 2 fue un éxito en ventas por lo que era extraño que Apogee Software no decidiera realizar una nueva secuela. Dado que la compañía estaba creciendo de una manera importante, en 1994 decidieron en crear una serie de subdivisiones que se especializarían en determinados géneros alejándose del formato sidescroller clásico de Apogee***

## Duke Nukem 3D

La división encargada de realizar la nueva secuela de Duke fue 3D Realms, especializada en juegos 3D, y cuyo primer proyecto en ser publicado fue el juego de naves Terminal Velocity.

La tercera entrega de las aventuras de Duke es la que todos conocemos como "Duke Nukem 3D" y su argumento tiene lugar en una fecha cercana al siglo XXI que continúa donde nos dejó el final de Duke Nukem 2: Duke vuelve desde el espacio en una nave hacia Los Ángeles para tomarse unas merecidas vacaciones pero es derribado por fuerzas desconocidas. Mientras está descendiendo con su nave en llamas observa que la ciudad ha sido invadida y que una nueva raza extraterrestre ha sometido a las fuerzas de seguridad locales. No queda otra opción: Duke pulsa el botón de eyección de la nave para salvar a la ciudad de estas criaturas.

El juego fue publicado oficialmente en Abril de 1996 en formato de tres episodios aunque en enero de ese mismo año fue distribuida la versión "Shareware" a un precio reducido que contenía solo el primero. En este episodio, con el nombre "L.A. Meltdown", podremos jugar a cinco niveles más uno secreto y podremos usar seis de las diez armas del juego. En él deberemos liberar desde un club de striptease hasta una prisión ocupada por fuerzas alienígenas. La ciudad será liberada una vez que matemos al líder de las fuerzas invasoras, conocido como el Battlelord, que se oculta en un ovni que está al fondo de la falla de San Andrés. Esta versión la podíamos encontrar en quioscos por menos de 3000 pesetas o incluida gratis en algunas revistas (actualmente se puede descargar de forma gratuita desde la página oficial de 3D Realms).

Salió a la venta en una fecha delicada ya que ID Software estaba a punto de lanzar la primera entrega de la saga Quake. Tecnológicamente Duke Nukem 3D era inferior ya que estaba basado en un motor gráfico de 2.5 dimensio-



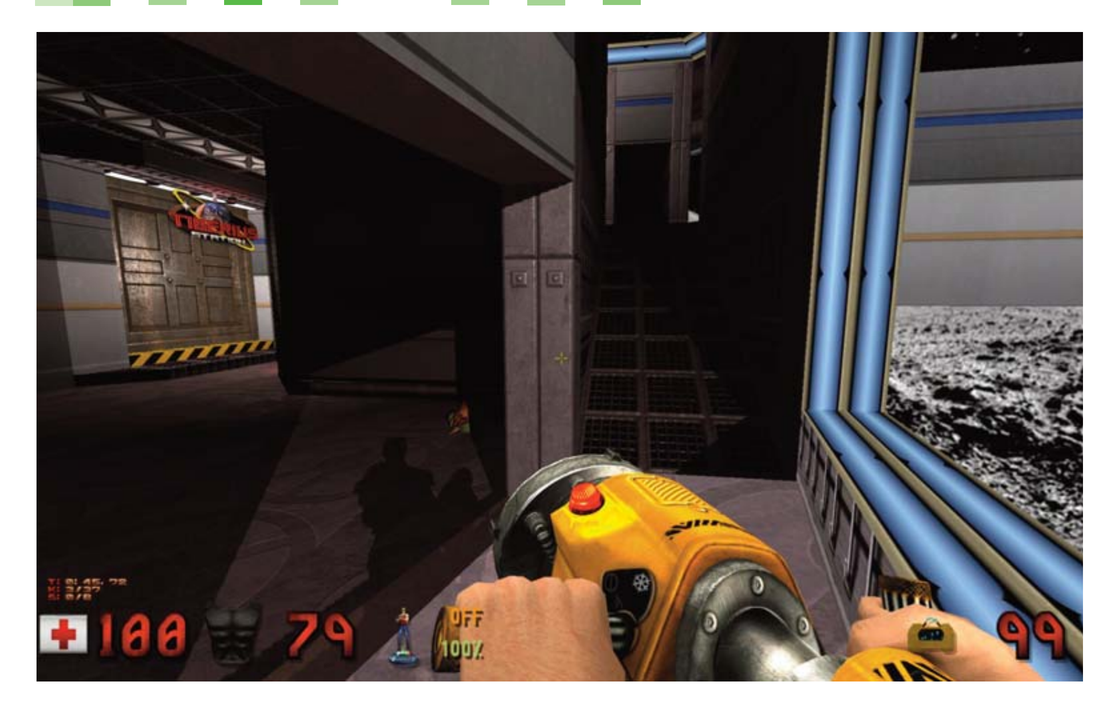

nes llamado Build (programado por un jovencísimo Ken Silverman). Scott Miller y George Broussard eran conscientes de las deficiencias de Build y por ello iban pidiendo a Ken que fuese incluyendo nuevas capacidades a su motor para poder competir con su rival Quake y elevase su calidad con respecto al motor de Doom. Entre estos añadidos están el que los suelos se pudieran inclinar, se pudiera mover la vista con el ratón...

A pesar de su inferioridad técnica Duke Nukem 3D tenía un gran punto a su favor y era que se trataba de un juego muy divertido. Ofrecía un arsenal nunca visto en un arcade tridimensional: Un rayo reductor con el que puedes pisar a tus enemigos, un doble lanzamisiles automático devastador y un arma congeladora con la que puedes hacer trizas a un enemigo convertido en estatua de hielo. Se podía destruir una gran cantidad de cosas desde papeleras hasta paredes. Podías usar baños, beber de fuentes, etc. Introdujo un antes y un después en la interactividad de los shooters por lo que logró llegar a tener más popularidad que el mismísimo Quake. Aparte de esto Duke Nukem es considerado uno de los personajes más carismáticos en la historia de los videojuegos gracias a su constante uso de frases ácidas y burlas a sus enemigos que soltaba sin parar a lo largo del juego.

Pero el éxito del Duke Nukem 3D no fue solo gracias a su campaña de un solo jugador sino que el modo Multijugador o Dukematch con hasta 8 jugadores en LAN o vía modem dio una nueva dimensión al clásico Deathmatch con un montón de novedosas y originales armas. Teníamos la oportunidad de reducir a nuestros amigos y pisotearlos, congelarlos en un cubito de hielo o colocarles trampas con las minas láser y las pipebombs a control remoto. El modo cooperativo fue también un gran acierto en este título ya que podíamos completar los tres episodios con la ayuda de uno o más amigos lo que hacía que la diversión durara aún más.

Sin duda uno de los aspectos cruciales en la aún larga vida de Duke Nukem 3D fue el incluir en el juego original su herramienta de edición de niveles. Build, quizá uno de los editores más intuitivos y fáciles de usar incluso aún hoy en la actualidad, permite en pocos minutos crear unas cuantas habitaciones y jugarlas en el juego casi instantáneamente. La comunidad de creadores de mapas de Duke Nukem 3D sigue hoy día aún viva demostrando como un hecho tan simple como incluir un editor de niveles puede conseguir que la vida de un videojuego se alargue 15 años más.

El juego no vino sin su correspondiente carga de polémica. El hecho de que incluyese chicas ligeras de ropa y algunas a las que podías hacer que mostrasen sus encantos dándoles unos cuantos dólares trajo consigo una gran cantidad de críticas de algunas organizaciones feministas que, aparte de manifestarse en contra del juego, consiguieron que




se censurase en algunos países como Australia en los que se distribuyó una versión sin este tipo de contenidos. Aun así el juego incluía una opción de control parental que bloqueaba toda la violencia y contenido adulto del juego.

Gracias a su gran éxito en ventas, en noviembre de 1996 fue lanzada la primera y única expansión desarrollada por 3D Realms: el Plutonium Pack, que contenía un episodio nuevo, un arma nueva y tres nuevos enemigos. Entre los que participaron en el desarrollo de esta versión se encuentra un nombre muy conocido en la actualidad, Randy Pitchford, que diseñó algunos niveles y posteriormente abandonaría la empresa para fundar Gearbox Software.

Otras empresas vieron una posibilidad de ganar dinero fácil y se apresuraron en adquirir derechos para realizar expansiones tanto oficiales como no oficiales. La primera de todas fue "Duke It Out in D.C" que lleva a Duke a Washington D.C. Luego surgiría "Duke Caribbean: Life's a Beach" que tiene lugar en playas exóticas y cambia completamente las armas por armas de plástico que disparan agua y piñas explosivas. La última expansión oficial fue "Duke Nuclear Winter" que nos lleva al primer episodio original del juego pero en pleno invierno nuclear. A partir de aquí el mercado de expansiones para Duke Nukem 3D se llenó de productos "Shovelware" en los que empresas, sin permiso expreso de 3D Realms, se dedicaban a meter una cantidad ingente de mapas no creados por ellos (casi todos procedentes del ahora desaparecido portal "Duke World" desde el cual se podían descargar de forma gratuita) en un CD-ROM para su venta.

Sin embargo la historia de Duke Nukem 3D no acaba aquí. Su éxito en PC hizo que se hicieran muchísimas versiones y puertos para consolas como la versión de Sega Saturn y PlayStation. Posteriormente saldría una versión para Nintendo 64 que era el mismo juego original con algunas mejoras y casi todo el contenido adulto eliminado por petición de Nintendo. Recientemente la consola XBOX 360 recibió una versión de Duke Nukem 3D en su tienda Live Arcade.

El veterano Duke Nukem 3D sigue estando activo actualmente gracias a que 3D Realms decidió publicar en el año 2003 su código fuente y fuese portado rápidamente a los sistemas operativos actuales. Tras nacer y morir varios sourceports a lo largo de de los años actualmente el más usado y exitoso es el llamado Eduke32.




Éste aparte de añadir un nuevo motor gráfico que soporta bump maps, luces dinámicas, modelos en tres dimensiones y texturas en alta resolución, permite a los modders una mayor facilidad a la hora de modificar el juego como ya han demostrado la larga lista de mods y total conversions publicadas por los fans.

Gracias a esto y a lo anteriormente comentado sobre la utilidad Build para creación de mapas, se mantiene aún viva una comunidad y un juego durante más de 15 años. Comunidad que lleva desde entonces esperando pacientemente y que por fin verá como su ya legendaria secuela, Duke Nukem Forever, saldrá al mercado tras 13 años de desarrollo.









TEXTO:
JAVIER MARTÍNEZ
JOSÉ DEL CASTILLO
dukespana.com

**desarrolla:** puppygames · **distribuidor:** steam · **género:** tower defense · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 14,99 € · **edad:** +12

# Revenge of the Titans

## Cuando dos más dos son cinco, e incluso seis

***Vuelven los Titanes (este juego es la secuela de Titan Attacks) pero en esta ocasión nos enfrentamos a un tower defense en lugar de un arcade clásico que era el anterior. El cambio de género le sienta muy bien***

Me hice con Revenge of the Titans casi sin darme cuenta, venía dentro del Humble Indie Pack 2 y lo cierto es que le presté poca atención en su momento impactado por maravillas como Braid o Machinarium. De repente, pasado un tiempo me apareció como por arte de magia en Steam y le dí una segunda oportunidad y descubrí un título sencillo en su concepción, simple en su ejecución pero adictivo y divertido como pocos, uno de esos extraños casos en los que no se sabe muy bien porqué el resultado final del juego es muy superior a lo que suponen cada uno de los aspectos del mismo.

Revenge of the Titans es un tower defense clásico aderezado acertadamente con pequeños toques de otros géneros como la estrategia en tiempo real. En cada una de las misiones (50) que conforman el juego deberemos defender la base aliada del ataque de una serie de titanes de diferentes clases que aparecerán en oleadas y por distintos puntos. Para evitar que alcancen tu base debes ubicar elementos de todo tipo que van desde barreras para desviar a los enemigos a torres que los disparan hasta eliminarlos con distinto tipo de munición. Los distintos elementos a emplear los debes ir desbloqueando en una tabla tipo rol en los que unos te dan acceso a otros, esto te consumo recursos que deberás “cosechar” al tiempo que defiendes tu base, también consume recursos cada ítem que situes en el campo de batalla o la reparación de estos. Al principio puedes apostar por emplear un porcen-

**Revenge of the Titans dispone de tres modos de juego: Campaign, Endlees y Survival, los nombres lo dicen todo**

taje alto de recursos en el campo de batalla pero estarás hipotecando tu futuro al no disponer de construcciones al nivel de los enemigos en misiones posteriores, si empleas, en cambio, demasiados recursos en lograr avances puedes encontrarte con la desagradable sorpresa de que no dispones de dinero para hacer frente a las oleadas de enemigos, el equilibrio y la perfecta curva de dificultad lograda por los desarrolladores es muy notable y obliga a una respuesta igual por parte del jugador. Esta mezcla de tower defense, juego RTS e incluso el desarrollo de unidades tipo rpg es lo que hace de Revenge of the Titans un título destacable por encima del resto de títulos del género, al tiempo que lo hace muy rejugable, ya que el modo de defender tus bases es muy diferente dependiendo de la rama del árbol de habilidades que hayas seleccionado.

A nivel técnico Revenge of the Titans muestra las carencias de un desarrollo indie de bajo presupuesto, pero también el como el talento y el cariño por el trabajo bien hecho pueden compensar la falta de dinero y recursos. Gráficamente es simple y básico pero tiene un acertado y divertido aire retro (los titanes tienen un extraño parecido a los fantasmas del Pacman) que gustará a los más viejunos, siempre y cuando no busquen millones de polígonos y resoluciones de escándalo. Las melodías y efectos de sonido son tan simples como divertidos, aunque si juegos algo más de un rato (el juego te engancha y se presta a ello) terminarás por desconectar el sonido y poner tu música.










### Conclusiones:

*Revenge of the Titans es uno de esos juegos que a pesar de sus limitaciones técnicas engancha, una excelente jugabilidad, una acertada mezcla de géneros, una curva de dificultad muy ajustada y la posibilidad de volver a empezarlo con diferentes elementos de defensa y ataque a tu disposición lo convierten en una muy buena opción. El problema principal es su precio, si te gusta el género y lo compras seguro que no te arrepientes, pero es cierto que por casi 15 euros hay multitud de juegazos en Steam, solo hay que esperar a ver si lo rebajan en las próximas rebajas de verano.*

### Por qué debes jugarlo:

*Porque demuestra que no todo en este mundillo son millones de polígonos, texturas hiperrealistas y presupuestos millonarios, el talento y el gusto por el producto de autor puede lograr juegos más divertidos que el último lanzamiento AAA con una inversión 100.000 veces menor.*

### Positivo:

*- Excelente mezcla de géneros*
*- Divertido y adictivo*
*- Cautivador toque retro*

### Negativo:

*- Simple a nivel técnico*
*- Ligeramente caro*

**TEXTO: JOSÉ BARBERÁN**

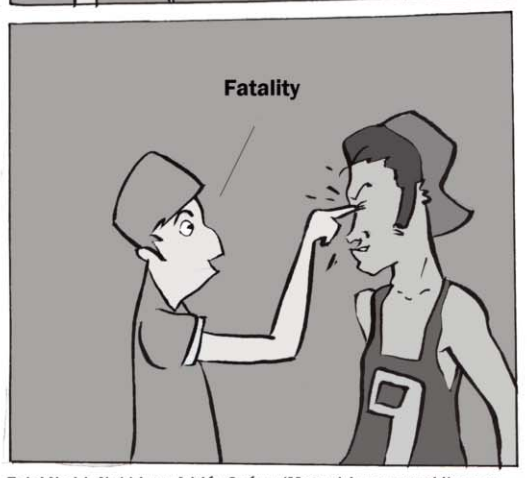
# Bésame, soy Ne(r)d

por Adrián Suárez [Mugen]










Fatal Ned | Ne(r)d por Adrián Suárez (Mugen) | www.nuevebits.com

## El factor sorpresa

### bofetadas de ingenio

La sorpresa puede hacer de un título genérico **una auténtica cosita para recordar** o hacer que un arranque sosete pase a dejarte con el culo torcido. Amamos su magia y su poder, un hechizo que nos hace defender a capa y espada ciertos títulos. Sin ir más lejos, yo soy manager absoluto del primer Infamous por esta causa, por el factor sorpresa de su final. Patada en la boca y a esperar por el segundo.

Es **algo que jamás debería perderse**, porque le da al producto un saborcete a nuevo que a todos encanta. Si consigue mantener esa sensación durante toda la aventura, es que ya es la bomba. El último juego con el que me pasó esto es con **Ghost Trick**; sonrisa en su planteamiento, asombro gracias a su jugabilidad y seguimos con las animaciones y rematamos con la conclusión de su trama; porque asombrar no va sólo de la mano de un giro inesperado de su guión (como sucede con Infamous, por ejemplo)

**Rockstar son muy buenos dejándonos enganchados** con su manera de entender los videojuegos; creo que cuando estos tipos saquen un par de títulos más, no harán falta los libros de historia americana ya que con un pad se podrá recorrer enterita. El caso es que un juego de Rockstar hay que entenderlo de dos maneras: como juego en sí y como continuación de la aspiración de la compañía en su búsqueda de la aventura dentro de una caja de arena perfecta; y encontrarse con lo que tienen para ofrecernos es siempre sorpresivo de por sí.

Team Bondi mediante, las estanterías de las tiendas de videojuegos tienen el sacrosanto honor de contar con la última joyita de estos muchachotes: **L.A. Noire**. Mientras escribo

estas líneas apenas llevo jugado ni un puñado de horas, pero la manera en la que te meten por vena su historia para luego maravillarte con la manera en la que resuelven las situaciones... eso, que me flipa. Posiblemente porque soy un friki vicioso con tendencias gafapasteras y me gusta que me den pistas de por donde van a ir los juegos en el futuro; y, sin ninguna duda, las obras de Rockstar y de los buenos de Valve, son las flechas que marcan el camino.

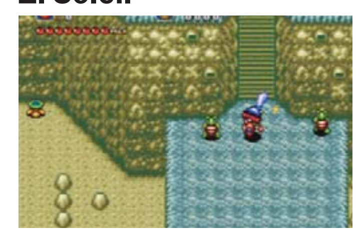
**En el caso de Valve, Portal 2 es un manual de como dejar al jugador siempre enganchado**, con aportes nuevos que parecen sencillos, detallitos naturales que dan la impresión de que siempre han estado ahí **¿Una IA que te insulta?** ¿Una jugabilidad sorprendente con unos geles y unas cajas? Si habéis jugados os habréis descubierto a vosotr@s mism@s más de una y más de dos diciendo "Alá" ¡Qué pasada!

**Sin sorpresa un juego pierde fuerza; pero no hablo sólo de giros en el guión, hablo de sorpresas jugables, narrativas y claro está, argumentales**

Pero la sorpresa puede desaparecer si no se trata con mimo, en este mismo número podéis leer el análisis de **Patapon 3**; pues bien, un título basado en un ¡Oh, qué nuevo que es todo lo veo! Debe mantener y potenciar esa sorpresa entrega tras entrega. Portal lo ha conseguido hacer con mucho menos, Street Fighter con todavía menos; pero si se menosprecia la importancia de este factor del que hablamos, algo que el usuario buscará en tu secuela, se destruye el amor original y, en lugar de ser una buena segunda parte, pasa a ser un refrito de esos de llorar.

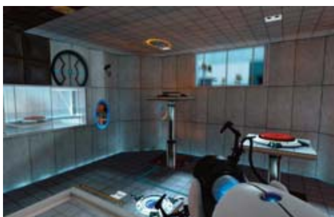
## Déjame con la boca abierta; ayer, hoy y mañana

### 1. Soleil



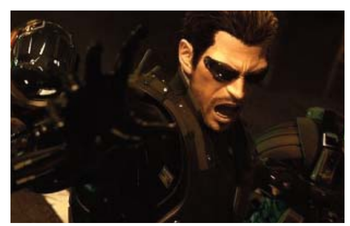
Si has tenido una Megadrive (si no, ya sabes, a tirar de emulador), has jugados **al título de rol más inteligente de aquella época**. Sencillo pero fantástico y con una fábula que trasladar al jugador. La propia trama donde los monstruos no son tan malos llega a involucrar al jugador y a llevarlo a reflexionar y a tomar conclusiones. Sin moral, sin karma, sólo con una espada, unas manzanas y una cuadrilla de animales, Soleil es magia pura y, por supuesto, sorprendente en cuanto a trama.

### 2. Portal 2



¿El mejor juego que he jugado esta generación? Puede que TWEWY me haya llegado más, pero tengo que reconocer que lo último de Valve es grandioso y con una capacidad deslumbrante de sacarte exclamaciones de la boca Cada nueva sala de retos, el modo de incorporarle a un título de puzzles una trama que le va como un guante, los personajes, la jugabilidad, la... vaya, un no parar que has de jugar (o haber jugado) si te gustan los videojuegos. **Clase magistral de realizar una secuela**.

### 3. Deus Ex H. Revolut.



La verdad es que espero muy poquito de este título tras ver esa cutrez de "pulsa x para matar" pero el planteamiento de tener varias opciones para avanzar es una de esas herramientas con las que captan nuestra atención para tenernos pendiente del lanzamiento ¿por qué? porque queremos ver cómo lo solucionan, cómo lo implementan y si no va a rematar en una experiencia simplona. Si lo consiguen, quedaremos contentísimos, **sino, un bluf, como tantos otros.**

# “La espada del inmortal”, bocas abiertas

***Si tengo que pensar en un manga que me tenga enganchadísimo, ése es La Espada del Inmortal. La premisa de la obra es simple: a una chica le asesinan a los padres y ésta busca venganza, contrata a un samurái, que resulta ser inmortal, y a repartir mandobles. La parte que te deja sorprendido es que, al final, acabas cogiéndole cariño a los malos***

Al principio de los tiempos (aquellos oscuros donde las ediciones eran una auténtica basura y era complicadísimo encontrar lo que uno buscaba) Norma editorial sacó los primeros tomos en nuestra lengua, páginas de una calidad terrible atrapadas en un cartón más que precario. Me hice con todos y me quedé prendado, la edición se paralizó hasta no hace mucho, unos pocos años. Ahora que ha regresado, seguí con ella y... madre mía, gracias Glenat.

En una época donde el valor con la espada de un samuráis se medía según normas preestablecidas, **un grupo de espadachines deciden destruirlas**; y con ellas, a todos los dojos que las secundaban. El Itto-ryu promulgaba que un auténtico guerrero sólo podía serlo si era fuerte, no importaba el estilo de lucha, ni si uno era hombre o mujer, tampoco la procedencia, ni la edad... En la destrucción sistemática de los centros de entrenamiento que se negaban a aceptar estos valores, **se vio envuelta Rin**. Sus padres murieron ensartados en la espada de los hombres de Anotsu, líder de este grupo de guerreros sin igual.



**El dibujo de Hiroaki Samura es bestial, algo que se deja ver en cada viñeta de “La Espada del Inmortal”, una maestría de lápicez, tinta y buen gusto**

Pero Rin es débil, pese a que sabe emplear la espada, su nivel ni se acerca a los de sus rivales, es por eso que su camino se cruza con el de **Manji, el asesino de cien hombre.**

Manji acoge en su cuerpo a los kessenchü, una suerte de parásitos que regeneran las heridas que afectan a su cuerpo, es inmortal, pero esta invencibilidad está afectando a su espada. Pensando que si mata a cien malhechores los bichejos desaparecerán (cómo llega a esta conclusión ya lo leeis vosotros, que tampoco vamos a spoilear aquí gratuitamente) se une a la cruzada de Rin.

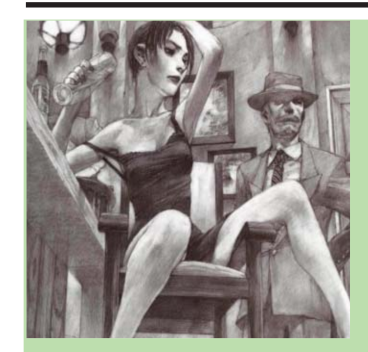
Algo tan sencillo se complica cuando **el autor nos presenta y desgrana las inquietudes de todos sus protagonistas**, consiguiendo que lo que pasa por la cabeza de todos y cada uno de los protagonistas y antagonistas tenga sentido; y lo que es más complicado, que uno comulgue con ello.

El lector es capaz de comprender el por qué de la venganza de Rin pero también porqué Anotsu ha asesinado a tanta gente a sangre fría; pero no sólo eso, la sorpresa se hace mayúscula al descubrir lo cruel que es la obra, su brutal humor negro, el desarrollo de las personalidades de todos y la manera en la que profundiza en una trama, a priori, tan simple; pero sobretodo, al encontrarse con el mejor grafismo en la historia del seinen. La Espada del inmortal. Brutal.

**A. SUÁREZ (MUGEN)**

# Hiroaki Samura está mal de la olla

## ...y yo le adoro



Hiroaki Samura es el autor que da vida a La Espada del Inmortal y, angelito, está tarado; algo que queda patente en los extras que acompañan a los tomos. Si el mes anterior tratamos las perversiones del autor de Gantz, éste no tiene nada que envidiarle, pero sin porno... eso sí, mucho desmembramiento y escenas sin sentido donde involucra con conexión dudosa a sus personajes protagonistas... pero todo se le perdona cuando un tipo es capaz de combinar esa manera tan grandiosa de dibujar y de narrar; si bien tiene algunas cagadas que ha ido puliendo a lo largo de los años. Por ejemplo, en uno de sus primeros tomos, recuerdo un flashback dentro de un flashback y claro, eso no. También solía perderse un poco cuando acercaba demasiado la cámara en las escenas de acción pero ahora todo eso ha desaparecido.

Con el tomo 27 ya en la calle, el autor ha alcanzado una madurez envidiable que se refleja en otras de sus obras, que son pocas, donde cabría destacar Ohikkoshi, también publicado por Glenat y que es fácil de encontrar. Este crecimiento también se refleja en la creación de personajes no importantes en la trama. La cosa es así, si Manji o Rin se cruzan con un espontáneo, éste será un tarado y querrá violarles, arrancarles el hígado o pintarles una cara de castor en el rostro con su sangre... pero que le voy a hacer, me encanta.



No solo Juegos

# The Big Bang Theory

## Los frikis estamos de moda...



Seamos sinceros, ¿quien no se encuentra aunque sea minimamente, reflejado en alguno de los personajes que configuran este peculiar grupo?. Grupo que va desde el individuo asocial obsesivo y compulsivo representado por Sheldom Cooper hasta Penny, quien resulta la antagonista natural del primero, para nada habituada a llevar una vida estricta y regida por normas constantes. Completan el grupo Howard Wolowitz,joven judío que vive con su madre, Rajesh quien sufre de timidez patológica frente a las chicasy por ultimo Leonard Hofstadterquien se erige como verdadera alma del grupo.

The Big Bang Theory es una serie en la cual se nos narran las aventuras y desventuras de la vida diaria de este grupo de “frikis” y su manera de afrontar unas situaciones que pasarian desapercibidas para buena parte de la población pero que suponen grandes desafios para nuestros protagonistas.

La serie esta plagada de guiños hacia la cultura de los comics, videojuegos, películas y series míticas dentro de la cultura Freak como Star Trek.

Si bien la crítica estadounidense le otorgó un modesto 5,7 en contraposición al 8,2 del público, ha demostrado que se trata de una gran serie que cumple a la perfección sus objetivos “hacer reir y divertir” y muestra de ello es que ya van por la cuarta temporada de emisión.

# Canción de Hielo y Fuego

## Fantasía Madura

A estas altura puede que todos vosotros ya hayais oido hablar de la saga Canción de Hielo y Fuego de George R. R. Martin, pero si este no es el caso solo me queda recomendaros encarecidamente que no dudeis en darle una oportunidad.

Mucho, y muy variado es lo que se ha dicho de esta saga de literatura fantástica,Canción de Hielo y Fuego se ha convertido en todo un fenómeno de masas, hasta tal punto que se ha llevado la historia a la televisión recibiendo una gran acogida.

La saga se presenta en formato de novela rio, en la que se suceden los acontecimientos vistos desde el punto de vista de diferentes personajes. La acción se sitúa en un mundo ficticio medieval en el que se suceden intrigas politicas, traicionesy el resurgir de antiguos
peligros.

Una de las principales señas de identidad es la predominancia de los elementos realistas sobre los fantásticos bebiendo principalmente de la edad media, asi

**Porque los frikis también nos cultivamos, te recomendamos un libro, una serie y un disco**




como por la construcción de los personajes y la sucesión de hechos imprevisibles que logran "sorprender" al lector.

Si por algo destaca George R. R. Martin es por el tratamiento de los personajes con millones de matices, que confieren a los mismos un grado de complejidad hasta ahora no visto en obras de este género.

Es una saga que conseguirá engancharte desde el primer momento a la vez que romperá todos los estereotipos que la literatura fantástica lleva arrastrando desde mucho tiempo atrás como la división en tre personajes "buenos" o "malos". En esta obra simplemente son seres humanos con todos los matices que ello conlleva.

# Mapas

## Segundo de Vetusta Morla ya en la calle

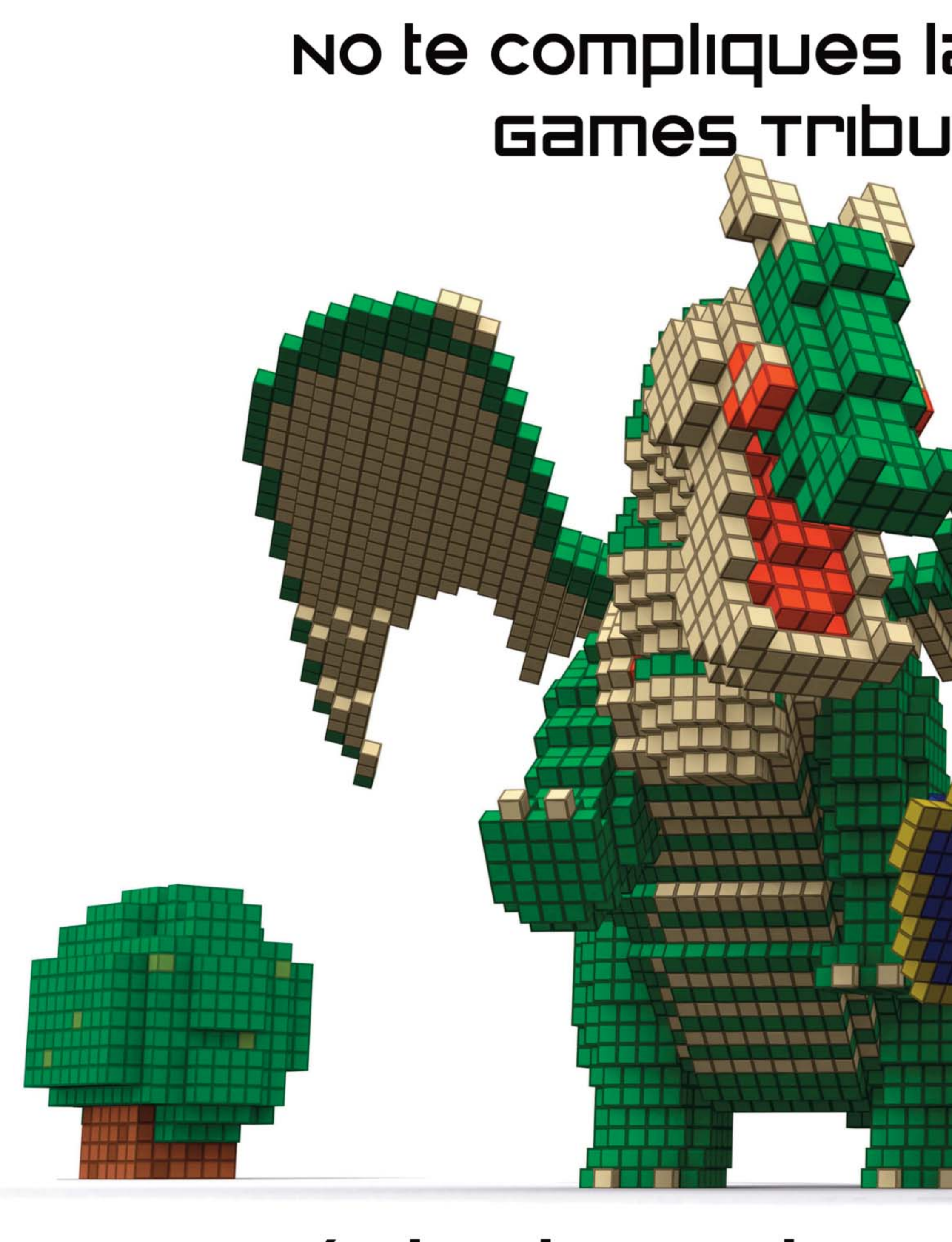


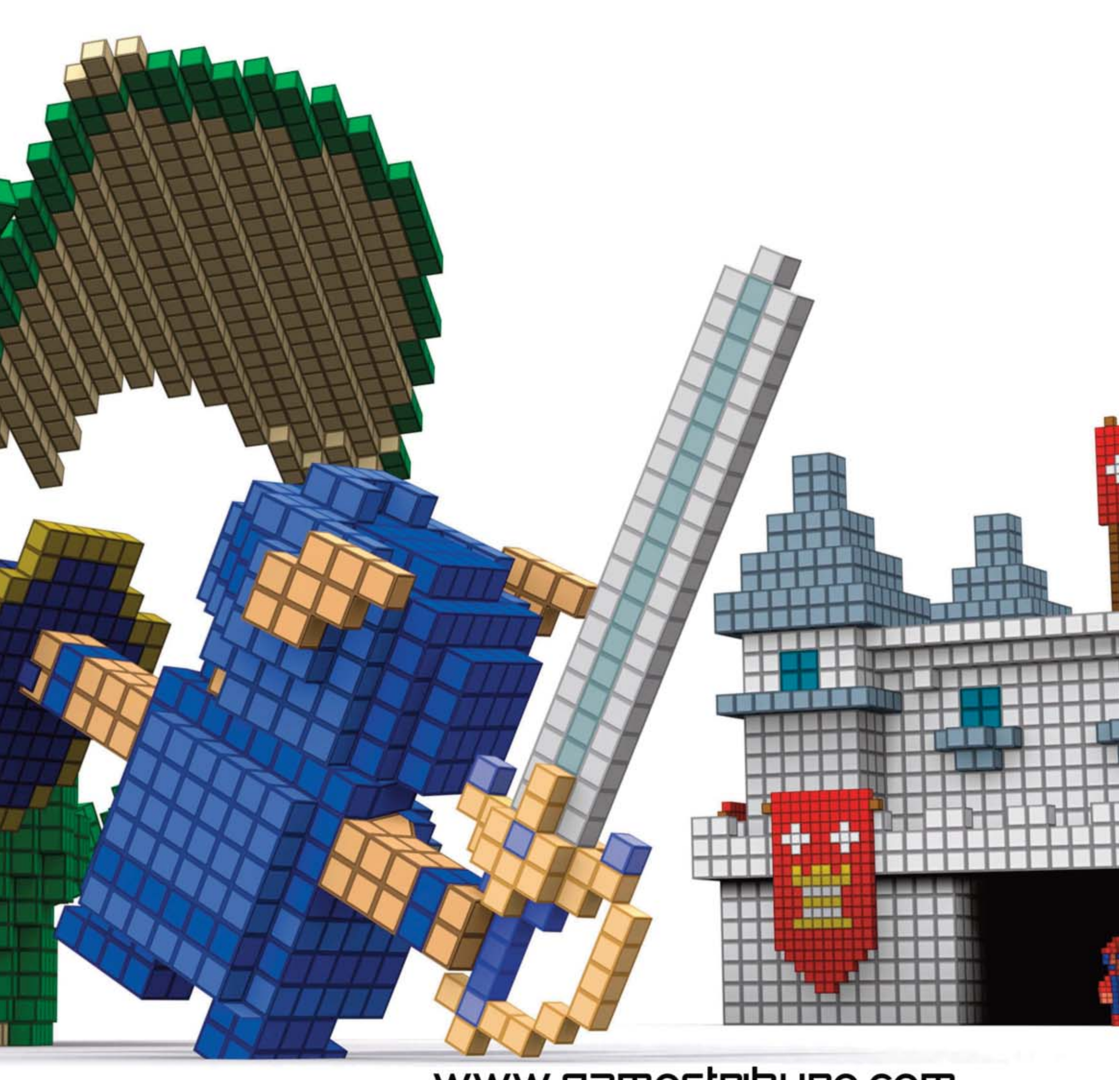
Regresa Vetusta Morla, uno de los grupos más prometedores del panorama musical nacional y lo hace con un segundo que va muy en la línea del primero.

Más tránquilo y sin temazos inmediatos como pudieron serlo "Valiente", Vetusta se consolida como uno de los mejores compiendo letras, está vez con una lírica menos críptica como el anterior, pero siempre agradable e interesante.

Se repiten los ecos de su anterior disco, encontrando aproximaciones al pop anglosajón con toques de Coldplay y The Smiths entre otros; ya decimos que sigue muy en la línea de lo anterior, pero ahora también se deciden a abrazar la música popular con temas que parecen más propios de cantautor que de una banda de rock. Pucho, el vocalista, profundiza en su timbre melódico y se convierte en un instrumendo más de este mapa de sonidos y sensaciones.

"Mapas", más que una colección de canciones que escuchar en singular, es un disco compacto y muy homogéneo. Un trabajo capaz de crear un ambiente sonoro muy agradable; sin embargo, siendo yo alguien al que le gusta llegar al pub de turno y pedir las canciones de sus favoritos, echo de menos un tema al que regresar una y otra vez, algo de lo que "Mapas" carece. Prefiero el primero pero este segundo se descubre como una interesante evolución.


no te compliques la
Games Tribu


www.gamestribune.com







# Batman: Arkham City

## La vuelta del hombre murciélago

**Después de haber sorprendido a todos los jugadores y medios de comunicazión, los chicos de Rocksteady estan “cocinando” la continuación del héroe de Gotham city. Esta vez sobrepasando los muros del famoso sanatorio mental**

No cabía duda alguna que, después de que la primera entrega de esta saga sorprendiera a todo el mundo, saliese a la luz una secuela situada en un entorno mucho más amplio de lo que la anterior entrega ofrecía, ahora toda la ciudad de Arkham estará disponible para que nuestro apreciado héroe alado imparta justicia.

En esta entrega nos situaremos un año después de los sucesos acaecidos en Arkham Asylum. El alcaide de la prisión, Quincy Sharp, se ha atribuido el mérito que había conseguido Batman,



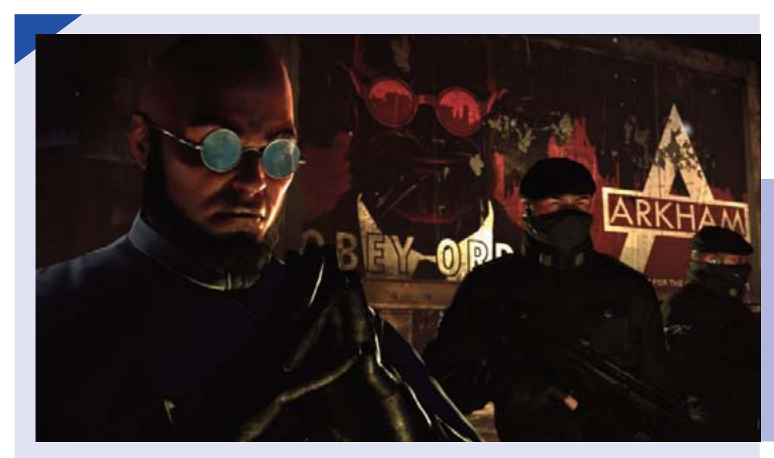
La ciudad sera un “macro Asylum”. En el que tendremos que imponer nuestra justicia para acabar con las revueltas realizas por las distintas bandas

detener a Joker. Lo que le ha servido para convertirse en alcalde de Gotham City. En esa posición toma la decisión de reformar la estructura de los centros penitenciarios para llevar a cabo un plan algo descabellado, convertir toda una sección de la ciudad en dicho centro, de ahí el nombre que da título al juego.

Una mini ciudad vallada en la que se encerrará a los presos. Así los delincuentes no pueden salir de esa zona, pero en ella reina el caos, pues pueden dan rienda sueltas a sus malvados planes, mientras no escapen de allí.

Para velar por la seguridad, Sharp contratará al doctor Hugo Strange. Este personaje no es un psiquiatra cualquiera, y es que conoce el secreto mejor guardado de Batman. Así, el Caballero Oscuro, además de controlar desde las sombras la caótica situación de Arkham City, tendrá otro trabajo: evitar que el doctor Strange desvele que bajo la máscara y el traje negro se esconde el millonario Bruce Wayne.

Este no será el único problema de nuestro enmascarado héroe. Esta ciudad está plaga de numerosos archienemigos que desean su cabeza, como pueden ser Joker, Harley-Quinn, Mr. Fre-




**Hugo Strange, no solo se encargará de "vigilar" la seguridad de esta cárcel. Si no que también pretende llevar a cabo otro tipo de "trabajo"**



eze, Talia al Ghul, Calendar Man, Victor Zsasz y el Pingüino. Vamos que estaremos rodeados de toda la "aristocracia" criminal. Pero en esta ocasión nuestro protagonista no estará solo, ya que Catwoman estará merodeando por los tejados de la ciudad para poder echarnos una mano a la hora de poner algo de paz en la ciudad.

A parte de esta inesperada ayuda, Batman dispondrá, como de costumbre, de una infinidad de gadgets que le permitirán salir airoso de sus confrontamientos.

Respecto a la ciudad de Arkham, es bastante más grande que el asilo. Esto hace que además de las misiones principales que harán avanzar en la trama nos encontremos con abundantes misiones adicionales en las que nos veremos involucrados con muchos personajes y sus historias en la ciudad. Pero moverse en esta gran urbe no será fácil, pues se divide en territorios dominados por diferentes bandas, que además de ser enemigas nuestras, lucharán entre ellas para incrementar sus feudos en esta macro cárcel.

Por supuesto regresa toda la modalidad jugable que se nos presento en la anterior entrega. La jugabilidad será muy similar, aunque habrá los suficientes añadidos como para crear nuevas sensaciones en los usuarios. Así, podremos volver a planear de edificio en edificio u ocultarnos en lugares inimaginables, amén de poder utilizar nuevos gadgets que harán las delicias de los manitas del lugar. El principal atractivo del título vendrá impuesto por la presencia o ausencia del batmóvil, algo aún no confirmado.

Los diseños volverán a estar basados directamente en los cómics de DC, por lo que la trama será más cercana a las obras de Tim Bur-

**En esta entrega volverá a estar presente el Joker. Pero no todo son enemigos, Catwoman también merodeará la ciudad para echarnos un cable**

ton que a la visión realista del señor Nolan. Todo un acierto si tenemos en cuenta los excelentes resultados que tuvo la primera entrega, que tenía en su apartado visual y conceptos artísticos y visuales un despliegue de calidad y saber hacer. Con respecto a los combates, se espera una mayor variedad en los posibles combos, así como cambios significativos en el modo Detective, del que abusaron los creadores del juego original, según reconocieron en varias entrevistas.

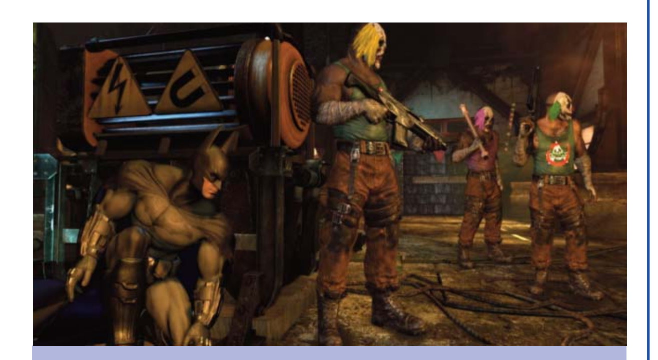
De este último, los desarrolladores han dicho que ahora no se podrá tener activado durante todo el juego, esta vez no lo pondrán tan fácil como en la entrega anterior.

Otra de las cosas más comentadas fue la posibilidad de incluir un modo multijugador, cosa que los creadores han tenido que descartar, según dicen, para poder centrarse en dar un producto de mayor calidad en la campaña del mismo. Así que si alguien quería ver esta opción, todo apunta a que se tendrá que conformar con la historia principal de unas 15 horas de duración y las misiones "secundarias" que nos proporcionará Enigma de, aproximadamente, otras 25 horas. Todo esto a menos que los desarrolladores se retracten e incluyan, a modo de sorpresa y a última hora, el tan esperado modo multijugador.

Para salir de dudas de todo esto y sobre todo, para poder disfrutar de esta secuela, deberemos esperar hasta el tramo final de año. Sin duda estaremos esperando con gran expectación la salida del título, que si llega a ser algo superior a su antecesor, estaremos hablando de todo un must have.




**A falta de la inclusión o no de Batmóvil, nuestra manera de desplazarnos será igual que en la anterior entrega**



**Deberemos de ocultarnos entre las sombras para poder derrocar a nuestros adversarios por sorpresa**

### *Valoración:*

*La primera parte sorprendió a propios y a extraños. Ahora El Caballero Oscuro planea su vuelta con unos escenarios más grandes y fuerzas renovadas para combatir el crimen. La verdad es que la puesta en escena promete bastante. Habrá que esperar hasta el último trimestre de año para poder ponerse en la piel de este carismático héroe. Hasta entonces la espera se nos hará algo larga.*

**TEXTO: JORGE SERRANO**

# Assassin's Creed Revelations

## Rumbo a Costantinopla

**Aunque estaba cantado el retornos de la franquicia, pocos apostaban porque íbamos a ver una nueva entrega este mismo año. Revelations ha sido anunciado este mes. Y con él, ponemos punto y final a la historia de Ezio**

Ha pasado poco tiempo desde su anuncio. Y sin embargo, mucha información ya ha sido desvelada. En esta entrega nos trasladaremos a Constantinopla, ciudad controlada por los Templarios y a donde Ezio acude buscando la verdad que se esconde tras el ascentral odio entre éstos y los Asesinos.

Aunque el juego pretende cerrar la historia del hombre de Florencia, va a servir también como epílogo de Altair y continuación de Desmond. 3 historias que se van a superponer en un despliegue, que sobre el papel, va a exigir el



**Ezio ha añadido un nuevo aparato a su arsenal. Un gancho que oculta junto a su hoja asesina. Con él, las posibilidades se multiplican**

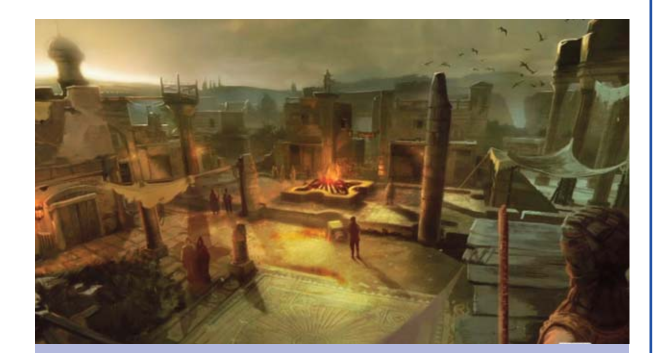
máximo a un equipo de guionistas si no quieren ver como la franquicia se les va de las manos.

En este capítulo, el cual ya se ha dicho en varias ocasiones que no se trata de Assassin's Creed III, controlaremos a un Ezio en una edad más avanzada. Tanto es así que el personaje ya se encuentra bien anclado en la cincuentena. Pese a ello, ni mucho menos ha perdido facultades. Es más, según se ha filtrado, no solo ha ganado en sabiduría, sino que además es más letal que antaño. Gran parte de la culpa de esta evolución la tiene el gancho que ahora se oculta junto a la hoja asesina. Al ser una de las principales novedades a nivel jugable, a buen seguro que contará con un buen elenco de posibilidades.

Como ya hemos adelantado, el eje geográfico al que nos trasladaremos será Constantinopla. Por aquél entonces, capital del Imperio Otomano. Desde Ubisoft ya nos han puesto sobre aviso: va a ser más denso y más grande que el escenario romano. Y por si fuera poco, nos trasladaremos a algunas de de las cudades subterráneas que rodean la ciudad turca, como Capadocia. En élla interactuaremos con personajes históricos, como Suleiman el Magnífico o Ahmet, legítimo heredero a convertirse en nuevo emperador.

Pero como ya nos pone sobreaviso su sobrenombre, de revelaciones va la cosa. Altair va a aparecer en esta entrega. Los lazos que unen a los tres protagonistas conocidos de la franquicia (Altair, Desmond y Ezio) se van a estrechar. Hasta el punto que vamos a dar por fin respuesta a muchos de los interrogantes que la serie ha dejado abiertos desde que vió la luz hace casi 4 años.

Pero al margen del modo historia, la franquicia quiere seguir proyectándose dentro de las opciones multijugador. La buena aceptación cosechada con Brotherhood ha servido de aliciente para anunciar nuevos modos y más profundidad.



**Segun se ha podido saber por diversos medios, Constantinopla presentará una densidad mayor de PNJ y edificios que Roma**



### *Valoración:*

*Assassin's Creed es el claro ejemplo de como reconducir una franquicia abocada a morir. Tras el fiasco que supuso la primera entrega, la primera aparición de Ezio mostró al mundo que lo que ocurrió con Altair solo fue un mal sueño. Que saben hacer las cosas bien cuando se lo proponen.*

*En como se desarrolle esta cuarta entrega va a incidir mucho en qué podemos ver en futuros capítulos. Hay muchos frentes abiertos y demasiados cabos sueltos. Cerrar de un solo golpe la historia de Altair y Ezio puede ser algo que recordemos, tanto por lo bien realizado, como por lo contrario si no da la talla. Al margen del despliegue técnico, Assassin's Creed es guión puro y duro. Y liarla a estas alturas, puede ser una estocada mortal.*

**TEXTO: GONZALO MAULEÓN**

# Driver: San Francisco

## Me encanta el olor a goma quemada por la mañana

**Están de moda los reinicios o vuelta a los orígenes de las sagas que habían perdido su identidad en sus últimos lanzamientos. Ahora le llega el turno a Ubisoft con Driver, su saga de conducción que fracasó al tratar de ser otra cosa**

El primer Driver fue un soplo de aire fresco en el mundo de los juegos de conducción, su secuela no llegó a tan altas cotas pero satisfizo a la comunidad jugona. Fue el tercer título de la saga, Driv3r, el que levanto en armas a los seguidores del agente Tanner al introducir con poco acierto elementos de sandbox, tratando de seguir el éxito del Grand Theft Auto. Driver Parallel Lines´no logró retomar la senda de la saga y a pesar de introducir algunas buenas ideas jugables, no llegó a colmar los deseos y anhelos de los que esperaban una vuelta a los orígenes de la saga. Regreso a unos orígenes que Ubisoft Reflections promete que será el Driver: San Francisco que nos ocupa y que llegará a las tiendas el próximo mes de septiembre.

La historia de Driver: San Francisco comienza justo donde termina la de Driv3r, John Tanner sufre un brutal accidente mientras persigue a Jericho, un accidente que le deja en coma y que le impide seguir su persecución al malo de la saga ¿o no?, Ubisoft Reflections se ha sacado de la manga el modo "shift" en el que John Tanner es capaz de tomar el control mental de cualquier conductor que circule por San Francisco, y así proseguir su misión de llevar a Jericho ante la justicia. No queda muy claro si este Driver: San Francisco es real o solo el fruto de la imaginación de un hombre en coma, habrá que esperar hasta que podamos disfrutar el juego y comprobarlo.

Lo que si queda claro es el deseo de Ubisoft de dejar atrás los experimentos sandbox y retomar el género de conducción como base del título, para ello ha vuelto a confiar el proyecto a los antiguos Reflections Interactive,






1969 Dodge Charger R/T







que para esta ocasión disponen de una novedad jugosa en la saga, la licencia oficial de los más de 140 vehículos que podremos conducir en Driver SF, entre los que se incluyen modelos míticos de Alfa Romeo, Aston Martin, Ruf Automobile, Dodge, Shelby, Pagani, DeLorean o Bugatti.

Los casi cinco años de desarrollo que lleva Driver: San Francisco ha permitido a los desarrolladores crear la ciudad de San Francisco y su entorno con un espectacular nivel de detalle, en total dispondremos de cerca de 335 kilómetros de carreteras por los que tratar de localizar y después perseguir a Jericho en una estructura de misiones que recuerda en cierto modo al divertido Burnout Paradise, la historia principal está estructurada en una serie de capítulos que se desarrollan de un modo lineal, pero que podemos interrumpir para realizar misiones secundarias que será necesario para conseguir puntos con los que adquirir nuevos vehículos y desbloquear nuevas zonas del mapa.

## *Valoración:*

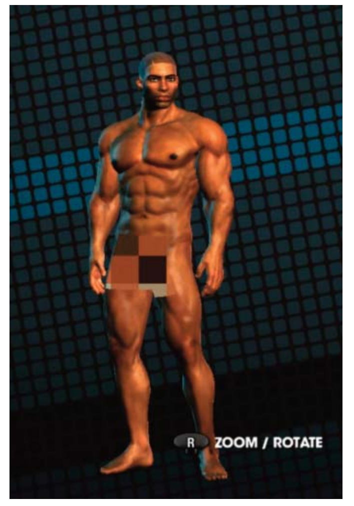
*No es sencillo sobrevivir y aún menos destacar en el competitivo mundo de los juegos de conducción. Driver San Francisco tiene detrás un personaje carismático, una saga con aún un buen nombre, un estudio de desarrollo con experiencia y talento. La idea del “shift” puede aportar el plus que el título de Ubisoft Reflections para dar el salto que la saga merece y sus seguidores esperan. Tras el verano comprobaremos si Driver es capaz de recuperar el prestigio perdido o es otro caso más de abuso de un nombre por parte de un juego que no lo merece.*

**TEXTO: JOSÉ BARBERÁN**

# Saint's Row The Third

## Diversión extrema a ritmo de sandbox

**El mayor crimen fue intentar compararlo a GTA. Saint Row es una IP que puede presumir de identidad propia y de una puesta en escena que divierte como muy pocos consiguen hacerlo. Este año llega su tercera parte**




Los Saints ya no son esa banda descerebrada que luchaba por hacerse un nombre en las calles de Stilwater. Han evolucionado. Hoy son una reputada organización criminal que extiende sus lazos en casi todos los ámbitos. Desde zapatillas a bebidas, pasando por el mercado del narcotráfico.

En esta tercera entrega nos situaremos cronológicamente después de Saint's Row 2. Y lo haremos como líderes de una de las organizaciones criminales más peligrosas del mundo. Es por ello que cuando el Sindicato exige su parte del pastel, no estamos dispuestos a pasar por el aro. Y aquí es donde se va a liar parda.

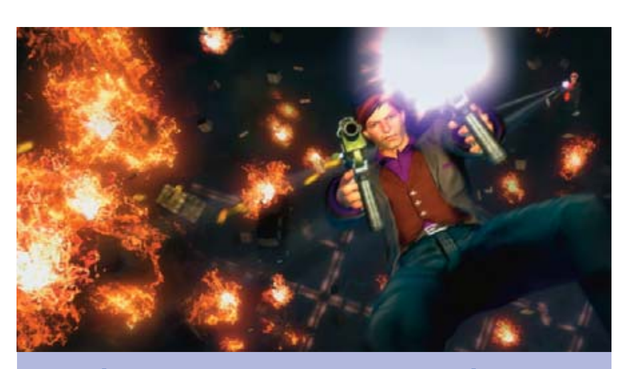
Una de las principales virtudes de la serie es su gran nivel de personalización. Este aspecto se mantiene y se potencia hasta incluir en esta ocasión a las armas y a los vehículos, potenciándolos según sean nuestras necesidades. Además mantiene uno de los estandartes más valorados entre los jugadores: va a volver a ser posible jugar al juego de modo cooperativo. Las risas vuelven a estar aseguradas y cualquier excusa va a ser buena para destrozar la ciu-

dad a nuestro paso.

Pero no van a ser estas las únicas novedades. Para la ocasión estrenaremos un nuevo motór gráfico con el que ganaremos un mayor realismo a la par que abandonamos el aspecto semi-cartoon de las anteriores entregas. El engine en cuestión es el Geo-Mod que ya vimos en acción de manera solvente en Red Faction Guerrilla.

Aun no está confirmada su fecha de lanzamiento, y muy probablemente en el próximo E3 que se va a celebrar en nada se revelen más datos sobre el título. Aúnque se estima que verá la luz de cara a la campaña navideña y lo hará en las plataformas habituales: PS3, X360 y PC. Y con la promesa de más variedad.

**Los Saints ahora son una respetada organización criminal con un poder descomunal**



**The Third estrena nuevo motor en la serie. Para ello rescata el Geo-Mod que ya vimos utilizar en Red Faction Guerrilla**

***Valoración:***

*Lo que Volition ha revelado acerca del título se puede contar con los dedos de una mano, y seguramente nos sobren 3. Todo hace indicar que no será hasta el próximo E3 cuando por fin lo veamos en movimiento y se confirme su fecha de lanzamiento. Solo esperamos que no se haga la chapuza de lanzamiento que se hizo con la primera parte en nuestro país y que la lección haya quedado bien aprendida para no repetirla.*

**TEXTO: GONZALO MAULEÓN**




# The Darkness II

## Ya está aquí Jackie...

**Digital Extremes se encargan de la segunda parte de uno de los primeros títulos que se pasearon por la actual generación. Sustituyendo a StarBreeze Studios, los canadienses oscurecen la franquicia y sí, la vuelven más violenta**




Demonios a gogo, sangre, oscuridad y muchos tiros. The Darkness , videojuego parido de una madre de tinta, papel y viñetas, llega a su segunda entrega haciendo honor a la cantinela de "más y mejor". Más porque hay más casquería, más cercanía a la estética de cómic y mejor porque, en general, su aspecto ha ganado enteros tanto en personalidad como en calidad y los mandos son más agaradecidos con el jugador; eso sumado a su interesante propuesta, hacen de este título un atractivo FPS.

La violencia es una máxima y acompañará a nuestro prota, el señor Jackie Estacado (ya sabés, pasado oscuro, futuro con peor pinta) en forma de sendos brazos demoníacos omnipresentes y dispuestos, tanto a despedazar a quien quiera que ose interponerse en nuestro camino, como a arrojarle los trastos más afilados que tengamos a nuestro alcance.

Más brutal y tétrico, The Darkness 2 se aproxima a su inspiración, fundamentalmente, en lo que a gráficos se refiere. El motor se muestra solvente y se asegura que funcionará a pleno rendimiento en los sistemas que aco-









**Dos años después de lo sucedido en la primera entrega, Estacado sigue viviendo en su propia oscuridad**

jan al producto, con un toque de trazado a pulso y algo de Gotham City en lo que escenarios e idea general estética se refiere (en muchos lados la califican de "Noir", la nueva palabra de moda)

Pero si hay algo que admirar de esta saga es el mimo a nivel argumental y al respeto en hilar tebeo y videojuegos. Paul Jenkins firma un guión que se narra sin escenas cinemáticas de corte, en él descubriremos que vengar a su novia no le ha dado la paz a Jackie Estacado. Como nuevo Don de la familia Franchetti ha de enfrentarse a terribles visiones de la defunción de su amada y enfrentarse a aquellos que quieren arrebatarle la oscuridad.

The Darkness 2 se prepara para su salida el siete de noviembre y si los FPS cruentos son lo tuyo, estás de enhorabuena, más aún si tenemos en cuenta que detrás de todo esto hay una trama sólida y convincente par acabar de completar un juego adulto con un mayor trabajo en todo sus apartados.

***Valoración:***

*Estaba claro y nos alegra que The Darkness cuente con una secuela, sobretodo si resulta tan prometedora como ésta.Más allá de la demo mostrada, queremos comprobar hasta qué punto profundizará la desarrolladora en la riqueza jugable que los brazos y la propia oscuridad pueden otorgar*

**TEXTO: ADRIÁN S. (MUGEN)**




# F1 2011

## ¿El mejor juego de F1 de la historia?

**Después del espectacular éxito del F1 2010, Codemasters se prepara para sacar una nueva versión en la que prometen no limitarse a tan sólo cambiar los nombres de los pilotos disponibles**

Todos los videojuegos basados en licencias deportivas tienen la posibilidad de sacar una nueva versión cada año sin necistar una amplia evolución; simplemente actualizando las plantillas de los equipos y/o los equipos que participan en la competición ya tienen asegurado un número de ventas amplio para el poco tiempo de desarrollo que requieren.

Sin embargo, Codemasters parece haberse empeñado en no seguir esta ruta, sino en intentar acercarse lo máximo posible a la perfección. El apartado técnico del F1 2010 ya era sublime, poco o nada hacía falta retocar. Sus únicos puntos flojos eran la IA de los rivales y su escasa dificultad y variedad.

Sobre el último apartado, la variedad, este año nos encontraremos con dos novedades de peso en la jugabilidad: el Kers y el DRS, básicamente dos tipos de "turbo" que tendremos que saber dónde y cuándo utilizar para defendernos o atacar una posición. Además, aunque no está confirmado, varios miembros del equipo han apuntado la posibilidad de introducir el safety car en el juego, con la locura de entradas a boxes que eso significa.

La gran incógnita, en cuanto a implementación de nuevas reglas, está en cómo va a tratar Codemasters el tema de los neumáticos. Este año los Pirelli sufren una degradación espantosa, algo divertido desde el punto de vista del espectador y horrible para los pilotos; después del GP de Catalunya Alguersuari reconoció que con estos neumáticos no pueden pilotar más allá del 70% o se quedan sin ruedas en un par de vueltas. ¿Trasladarán esta realidad al juego en sus

modos de simulación? ¿Nos informarán por radio de que tenemos que bajar el ritmo de vez en cuando si queremos acabar la carrera?

En último lugar, habrá que ver si Codemasters se atreve a hacer un juego realmente difícil/realista, en el cual con un Hispania no podamos ganar el campeonato del mundo, en el que los rivales no sean pusilánimes y se dejen adelantar a la vez que mantienen todos los detalles que encumbraron a un juego que resultó ser una gran sorpresa.

A finales de septiembre tendremos la respuesta a nuestras dudas, pero por ahora apunta muy muy alto. Lo tendremos disponible para PlayStation 3, Xbox 360 y PC.

**El nivel de detalle en monoplazas y circuitos está bastante equilibrado**



**En esta edición esperamos no encontrar ningún bug en las entradas a boxes, con los Pirelli tendremos que entrar a cambiar a menudo**

### *Valoración:*

*Independientemente de si finalmente incluye todas las mejoras prometidas (IA renovada, safety cars en las carreras), F1 2011 va a ser un magnífico juego como ya lo fue su predecesor. Estoy práctimente seguro de que será recomendable para cualquier aficionado a la Fórmula 1 que por cualquier motivo no haya disfrutado de F1 2010, sólo queda ver si también vale la pena para quienes sí hayan jugado.*

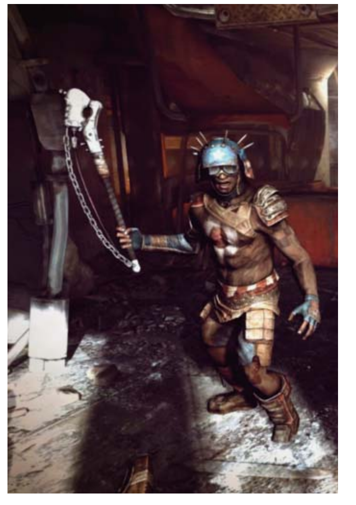
**TEXTO: A. GONZÁLEZ**




# RAGE

## Lo más esperado de ID Software

**Lo que comenzó como una simple demo técnica en 2007 está a punto de materializarse como uno de los juegos de este 2011. Estamos hablando de los padres de Quake, Doom y Wolfenstein. Palabras mayores**



Los que lo han probado solo vierten palabras de alabanza. Un prodigio técnico que incluso ha gozado de piropos tan grandes como que deja en pañales a Crysis 2. Pueden que sean fruto de la emoción, pero lo que es totalmente cierto es que la megatextura nos ha encandilado.

RAGE no es novedoso en cuanto a planteamiento. La historia nos lleva a un punto en el que un meteorito amenaza con chocar contra la tierra y erradicar toda vida humana. Es entonces cuando comienza el Proyecto Eden. Los elegidos pueden criogenizarse en búnkeres subterráneos para volver a la vida años después y comenzar de nuevo. Pero claro, nunca salen las cosas como se planean. Y nosotros, uno de los elegidos a que nos congelen el cuerpo, despertamos con la agradable sorpresa de que el búnker se ha venido abajo y que solo nuestro nicho ha sobrevivido a la catástrofe. Así que este es el punto de partida de una nueva entrega de yo contra el mundo.

Y como a perro flaco todo son pulgas, nuestro primer paseo por el exterior pronto nos enseñará que no somos los únicos con vida.









**Gráficamente podemos estar ante uno de los mejores juegos de esta generación. Si se muestra estable, hay motor para rato**

Y que ésta, pues ha cambiado un poco. Así que ya tenemos todos los ingredientes para empezar a justificar la mansalva de tiros que se aproximan.

Aun no está muy claro el propio planteamiento del juego. Sabemos que vamos a gozar de cierta libertad a la hora de acometer las misiones. Pero no ha quedado especificada en cuanta va a ser. En una reciente entrevista realizada a varios miembros del equipo de desarrollo estos han hecho especial incidencia en la importancia de los vehículos y en la posibilidad de poder desplazarnos libremente por todo el escenario. Esto nos llevó a pensar en una apuesta similar a Borderlands, algo que fue desmentido con la boca pequeña. Con lo cual, no sabemos exactamente como será el tipo de juego al que nos enfrentemos.

Lo que al menos ya sabemos es que saldrá a la vuelta del verano, ya que si no se tuercen las cosas, estará en las tiendas el próximo 16 de septiembre. Eso sí, como ya adelantamos, doblado al castellano.

## *Valoración:*

*A pesar de los cuatro años de desarrollo, el juego tiene todos los visos de colocarse en primera línea en cuanto a aspectos técnicos. Los videos y las capturas que hemos visto de él ya nos han entrado por los ojos y nos han enamorado. Su lanzamiento está a la vuelta de la esquina como quien dice, y a falta de confirmarse como será su modo de juego, puede ser la primera gran compra obligada para la campaña de la vuelta al cole.*

**TEXTO: GONZALO MAULEÓN**




# Call of Juarez: The Cartel

## Una de vaqueros del siglo XXI

**Call of Juarez cambia de siglo y nos lleva a una actualidad en la que tres peculiares miembros de las fuerzas de seguridad deben luchar contra las organizaciones que introducen la droga en Estados Unidos**

Resulta curioso que cuando parecía que, tras el éxito de Red Dead Redemption, las compañías apostarían por el Western como temática de sus juegos, la única desarrolladora que tiene una saga de "pistoleros" dé un giro tan radical en la misma y anuncie que apuesta por llevar Call of Juarez a la actualidad. Una actualidad a la que llegamos de la mano de tres personajes: Kim Evans, una singular agente del FBI, Ben McCall (¿a alguien le suena el apellido?), un excéntrico policía de Los Ángeles y Eddie Guerra, un polémico miembro del DEA (Drug Enforcement Administration), tres personajes con tantas situaciones personales que resolver como misiones encontraremos en el juego, y con una personalidad y forma de afrontar los problemas tan diferentes entre ellos que harán que el jugar la campaña con uno u otro sea totalmente diferente. Pero Ubisoft y Techland (si, el estudio tras el prometedor Dead Island) han decido que porqué limitar la aventura a la visión de uno de los personajes y que si en el anterior Call of Juarez la falta de un cooperativo a dos (que pedía a gritos ) fue una de las deficiencias del título, en este caso se va a ofrecer no un cooperativo a dos, sino a tres.

Como indica el subtítulo del juego, deberemos combatir las organizaciones mafiosas que introducen la droga en Estados Unidos desde México, cárteles perfectamente organizados y con ramificaciones políticas e incluso contactos policiales que hacen que sean imposibles de combatir desde la más estricta legalidad. Los tres personajes que protagonizan el título deberán hacer uso de técnicas menos convencionales para acabar con el tráfico de

droga e incluso desenmascarar a los responsables de las organizaciones mafiosas. Call of Juarez: The Cartel será al igual que los juegos anteriores de la saga, un shooter, un juego de disparos; pero cambiamos la vista en primera persona de los Call off Juarez clásicos por una en tercera. Se le han incluido misiones de conducción y un entorno mucho más abierto que en las entregas anteriores, por lo que en determinados foros ya se habla de un sandbox, a pesar de que ha tomado algunas de las características propias de estos, los desarrolladores aseguran que sigue siendo un juego de disparos, en el que nuestra habilidad con un arma de fuego en nuestras manos será lo

**Podremos jugar Call of Juarez: The Cartel con cualquiera de los tres personajes en solitario o en cooperativo online junto a dos amigos**

más importante. Por si quedaba alguna duda de la importancia de las armas se han ofrecido trailers y notas de prensa especificando la variedad y cantidad de ellas que podremos encontrar y utilizar en el juego, irán desde pistolas y revólveres a una mano a escopetas, fusiles y rifles de todo tipo, incluso se ha confirmado la existencia de misiones de francotirador en las que nuestra precisión y sigilo serán fundamentales a la hora de lograr los objetivos. La lucha cuerpo a cuerpo será también muy importante en Call off Juarez: The Cartel y aquí será en uno de los puntos donde más diferencias encontremos entre un personaje y otro.

El cambio de siglo puede hacer perder algo del encanto que para muchos tiene el salvaje oeste, pero tiene ventajas indiscutibles como son la inclusión de vehículos que podremos y deberemos conducir para avanzar en la historia y una mayor variedad y espectacularidad en los escenarios en los que desarrolla la trama del juego, desde desiertos a ciudades, de pueblos a los asentamientos de las organizaciones que tratamos de desmantelar. Una variedad muy superior a los de los títulos anteriores de la saga y un nivel mucho mayor de detalle, gracias a un motor mucho más potente y flexible que el empleado en las anteriores aventuras de la familia McCall.

Por lo que se ha podido ver en los trailers mostrados, el juego ofrece un espectáculo visual muy cinematográfico, muy de película serie B con disparos y explosiones por todos lados y unos efectos de luces y filtros que destacan la acción por encima del resto del escenario. El típico polvo del desierto en el que se desarrolla el juego y la particular estética y arquitectura de la zona terminan por ambientar el título y le dan una personalidad muy marcada, tanto como la de los tres protagonistas del mismo.




### *Valoración:*

*Un giro tan radical en la dirección de una saga puede resultar un arma de doble filo, por un lado puede traer a nuevos jugadores a los que la ambientación clásica no les llamase, por otro puede hacer que los jugadores de los dos primeros Call of Juarez abandonen la franquicia. Por encima de esto, lo que cabe es esperar un título que tome todo lo bueno que los dos primeros Call of Juarez tenían y lo acompañe de una buena historia, unos personajes que enganchen, un buen sistema de conducción y un mundo interesante en el que disfrutar de horas y horas de juego, de horas y horas de disparos.*

**TEXTO: JOSÉ BARBERÁN**

# Child of Eden

## Con la imaginación por bandera

**Puede que sea un juego poco comercial, pero lo que no se puede discutir es su originalidad. Un shooter diferente en el que vamos a ver el mundo a través de un caleidoscopio**

Después de la innovación introducida en el campo de los videojuegos por Tetsuya Mizuguchi, para Dreamcast y Ps2 en 2002 con Rez, ahora tras casi diez años, vuelve a salir a la palestra este estilo de shooter musical con cambio de nombre, Child of Eden, y también de distribuidora, Ubisoft. Y es que esta última ha demostrado que no solo apuesta por títulos ya consagrados, como puede la saga Assassin, sino que también decide apostar y hacer hueco a juegos más arriesgados e innovadores, lo que da esperanza para nuevos desarrollos el



**Las figuras geométricas y la música van a ser el santo y seña de este juego. Rez nos enamoró, y si sigue los mismos patrones, este también lo hará**

saber que siempre habrá alguien que apueste por algo menos "convencional."

Remitiéndonos al juego en sí, Q Entertainment, nos propone volver sobre los pasos de anteriores creaciones de Mizuguchi, tanto a nivel jugable como visual. Sin embargo, lo verdaderamente llamativo es el uso de la psicodelia, que sólo puede ser fruto de la unión entre el creador de Rez y el estudio responsable de su versión HD, Lumines y Meteos. Child of Eden es arte no apto para epilépticos.

En esta ocasión el juego se deshace del personaje protagonista que sí veíamos y controlábamos en Rez. Ahora sólo manejamos una sencilla mirilla con la que apuntamos y vamos marcando al enemigo. Cuando creamos conveniente lanzamos un ataque múltiple acompañado de sonidos varios (nada de explosiones) que se combinan con la música. Al final, además de jugar, creamos música que a cada partida puede ser diferente, según los patrones de enemigos que vayamos destruyendo o el tempo que tengamos. Haciendo una cosa que pocas veces se ha visto ya que, además de jugar, estaremos creando música.

Cabe destacar que podremos usar los controles convencionales, como los innovadores Move y como Kinect. Siendo este último el que mejor sensaciones puede crear a la hora de jugar, ya que es el sistema en el que más cuidado han puesto. Todo una gran noticia para el revolucionario método de control de Microsoft, y más aún por la sequía de títulos que este viene acarreando.

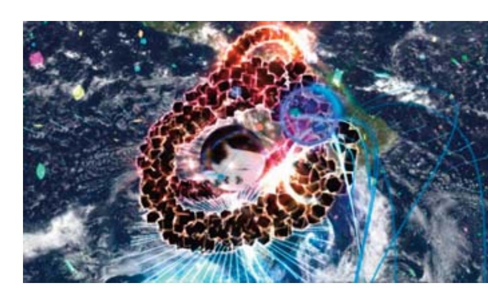
Otro cambio respecto a su antecesor, viene dada por el apartado sonoro. La música, compuesta por el mismo Tetsuya, es ahora menos "cañera", aunque eso sí, seguirá con todo el ritmo proporcionado por la música electrónica, y será más adecuada a todo tipo de jugadores.

Sale a mediados de este mes para PlayStation 3 y Xbox 360.



**Ubisoft será la encargada de distribuir esta original propuesta en nuestro país. Si todo va bien, a buen seguro habrá más**





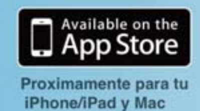
### *Valoración:*

*Si algo venimos demandando desde hace mucho tiempo es la pérdida de originalidad en las diferentes propuestas que mes a mes nos visitan. Calcos reciclados que únicamente se diferencian de la carcasa que los envuelve. Child of Eden al menos intenta abrirse camino en otras direcciones. Puede que no le acompañen las ventas o puede que su jugabilidad no esté acorde con la exigencia del juego, pero al menos es diferente. Un soplo de aire fresco.*

**TEXTO: JORGE SERRANO**


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA




Proximamente para tu
iPhone/iPad y Mac




www.atomicflavor.com
info@atomicflavor.com















# ASÍ ANALIZAMOS

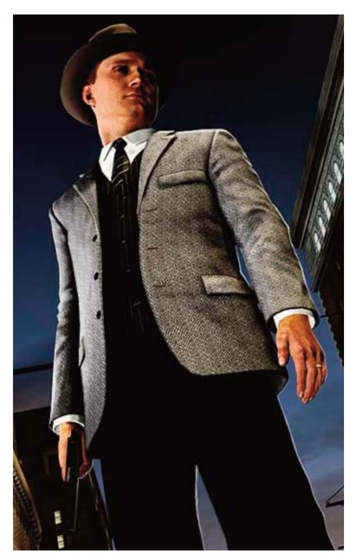
| | |
|---|---|
| 0-25 | Probablemente hacerse con un juego de este calibre esté entre las peores decisiones de tu vida. Jugándolo sólo conseguirás ganarte una úlcera crónica |
| 25-49 | Puede ser una buena opción si lo que buscas es un posavasos de diseño. Si por alguna casualidad buscas un juego, es mejor que mires para otro lado |
| 50-55 | Típico regalo de tía que acude a tienda de videojuegos en busca de algo para la comunión de su sobrino. Puedes darle una oportunidad. Pero... con reparos |
| 56-60 | Vale, no es tan malo. Incluso si eres un freak empedernido del género, puede que incluso llegado el momento te puedas plantear su compra |
| 61-70 | Un buen juego. Sin alardes. Puede formar parte tranquilamente de tu colección sin miedo a que las visitas acaben señalándote con el dedo |
| 71-80 | Un juego recomendable. No es un vendeconsolas, pero que desde GTM recomendamos su compra. Lo que en argot consolero denominamos AA |
| 81-85 | Venía pegando fuerte. La prensa lo ha seguido con entusiasmo. Y ha acabado por confirmar todo lo bueno que el juego traía. Los AAA comienzan aquí |
| 86-90 | Es un imprescindible en tu colección. Si buscas una colección de calidad, estos juegos no deben faltar nunca en tu estantería |
| 91-100 | El lugar de los elegidos. Los juegos por los que un sistema será recordado. Aquellos que el no jugarlos, está tipificado como condena eterna moral |

**desarrolla:** team bondi · **distribuidor:** rockstar · **género:** aventura · **texto/voces:** cast/ing · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +18

# L.A. Noire

## Lo mejor del cine negro en tu consola

***Cuando parecía que el mundo de los videojuegos estaba muy estancado, llegan Team Bondi y Rockstar y lo revolucionan, con un título sublime que hará que revivamos lo mejor de las películas policiales***



Después de casi siete años de desarrollo y algún que otro retraso, por fin nos llega la aventura policiaca que tanta expectación ha creado en usuarios y prensa especializada: L .A. Noire.

Y es que viniendo de la mano de Rockstar, no hay duda de que la espera suele merecer la pena, que junto con Team Bondi, creadores de The Getaway, han dado a “luz” a uno de los posibles GOTYs del 2011.

El título, ambientado en Los Ángeles de los años 40, nos pone en la piel de  Cole Phelps, un joven agente de policía que viene con la vitola de héroe de guerra. Con él viviremos desde sus difíciles comienzos hasta su ascenso por los diferentes departamentos, en los que la investigación de los múltiples homicidios será la pieza clave para poder lograrlo.

Cabe destacar como el título va introduciendo en la tónica del juego con un ameno tutorial en el que rápidamente nos haremos, sin darnos cuenta, con todos los procedimientos necesarios para

**La investigación sera la herramienta pricipal para ir progresando a lo largo del juego**

poder llevar casos a buen término.

En esta ocasión, a diferencia lo antes visto en títulos de Rockstar, no tendremos tanta libertad como nos tenían acostumbrados, si no que estará dividido en 21 capítulos que coinciden con los casos que nuestro agente tendrá que ir resolviendo. Si llegamos a aceptar esta premisa, nos encontraremos con una aventura que nos hará disfrutar de principio a fin de la misma. Digamos que nos encontramos con una mezcla entre Heavy Rain, GTA y The Getaway, metes todo en una coctelera y saldrá algo parecido a L. A. Noire. Pero para poder llegar a comprender a lo que nos referimos, hay que jugarlo.

Gráficamente el juego usa el motor de Rockstar, ya conocido por todos sus seguidores, Rage, que apoyado por el motor de físicas Euphoria, harán que, visualmente hablando, nos deleite con todos y cada uno de los detalles que aporta una ciudad tan representada como es L. A. De esta última cabe destacar que su tamaño es realmente impresionante y aún así raya a un nivel sobresaliente. Otro aspecto digno de mencionar es el tratamiento de la iluminación, la cual ira variados según el momento del día en el que nos vayamos encontrando.

Pero sin lugar a dudas, donde se ha puesto mayor empeño es en los personajes. Su modelado está muy cuidado y sobre todo hay que destacar las expresiones faciales de los mismos. En este aspecto el Motion Scan es la carta de presentación de este juego, a modo de avance tecnológico. Gracias a él podremos deleitarnos con una expresividad nunca antes vista en un videojuego. Podremos llegar a dilucidar los sentimientos y emociones de los personajes.

## Multiplataforma

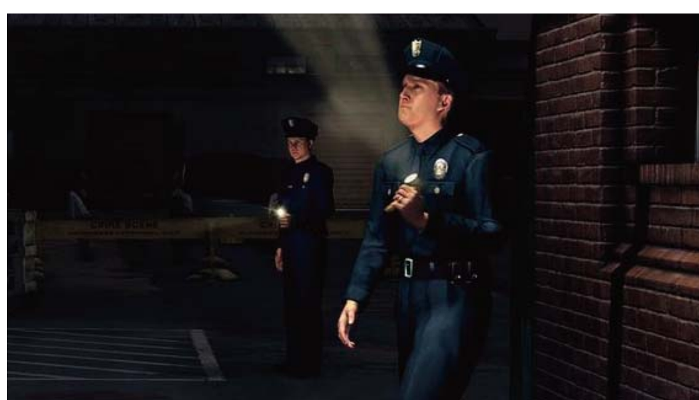
Al inicio del desarrollo, el juego iba a ser desarrollado para PS3, pero poco despues se optó por realizarlo también a XBOX360.

Debido a que la plataforma base fue Ps3 y que se necistan 3 discos para jugarlo en la 360, surgió la polémica de que el juego podría llegar a ser inferior en la consola de Microsoft, como ocurrió con FFXIII.

Pues bien, nosotros hemos tenido la opotunidad de probar las dos versiones y podemos dar fé de que el juego luce prácticamente igual en ambas versiones. Por lo que ambos usuarios pueden disfrutar del juego.

La única diferencia es el tratamiento de la luz, con algo más de volumen, el mejor manejo del Mip-Mapping y una mejor utilización del SSAO, aunque es practicamente inapreciable, si solo te limitas a JUGAR.








Gracias a esto, podremos saber si realmente nos están mintiendo o no en los distintos interrogatorios a los que tendremos que someter a nuestros sospechosos.

Como punto negativo en el apartado gráfico, por llamarlo de alguna manera, podemos decir que, debido al realismo proporcionado en los rostros de los personajes, puede causar un contraste bastante alto respecto a los cuerpos de los mismos, que aún disponiendo de un gran modelado, parecen no estar a la altura los primeros.

En cuanto a la jugabilidad, como ya hemos comentado anteriormente, el juego se plante como una mezcla de géneros los cuales estarán presentes a lo largo del desarrollo del juego, tendremos que realizar investigaciones, en las cuales tendremos que ir recolectando objetos y pistas, cual aventura gráfica. Contaremos con interrogatorios en los que podremos ir desgranando






aún más nuestras pesquisas, dispondremos de tramos en los que nuestra puntería será nuestro seguro de vida para salir ilesos en nuestra investigación, aquí entra en juego el género de acción.
Y como no, también habrá momentos en los cuales nos pondremos al volante de vehículos y realizar persecuciones y seguimiento de sospechosos. Eso sí, estos dos últimos apartados pueden llegar a pecar de ser “facilones”. Como se puede observar, el juego mantiene matices presentes en los juegos anteriormente vistos, pero con sus propias peculiaridades.

A todo esto cabe decir que los casos podrán recorrerse de diferentes maneras, por lo que el juego posee un nivel de rejugabilidad bastante elevado.

Otro aspecto a destacar es la excelente narrativa y ambientación que posee, todo cuidado al más mínimo detalle.

Para terminar hablaremos del apartado sonoro. Aquí se sigue apostando a lo que Rockstar nos tiene acostumbrados. Una banda sonora perfectamente localizada, con artistas de la época, emisoras de radio, etc. que harán que la ambientación sea aún mayor. Aunque también sufrimos la tradición que tienen de seguir apostando con las voces en inglés con subtítulos en castellano. Algo que puede llegar a ser un problema para algunos jugadores, ya que si no dominas mucho la lengua de Shakespeare o te entretienes leyendo los diálogos, puedes perderte parte de la información, así como las expresiones faciales que te servirán para despejar dudas.

### Conclusiones:

*Ha merecido la pena la espera que hemos sufrido. La aportación de la tecnología Motion Scan deja entrever un futuro bastante halagüeño a nivel de gráficos. A parte de esto, su combinación de géneros, su ambientacíon y su excelente puesta en escena, hacen que se convierta en un Must Have.*

### Alternativas:

*Al ser un compendio de géneros, las alternativas pueden ser, Heavy Rain o Mafia II. Si te gustaron estos L.A Noire no te defraudará.*

### Positivo:

- *Sobriedad gráfica y el Motion Scan*
- *La ambientación*

### Negativo:

- *Que no venga doblado al castellano*

**TEXTO: JORGE SERRANO**

| | |
|---|---|
| gráficos | 95 |
| sonido | 90 |
| jugabilidad | 89 |
| duración | 85 |
| total | 90 |

### Una segunda opinión:

*Gran juego. Muy profundo y maduro en el que la historia y los dialogos toman el relevo a los tiroteos sin sentido. Si lo que esperas es desenfundar rápido y resolver todas las situaciones a base de plomo, buscate otro juego.*

*Sergio Colina*

### Una segunda opinión:

*Pese a ser menos revolucionario de lo que nos han querido hacer creer y repetir errores, resulta magnífico.*

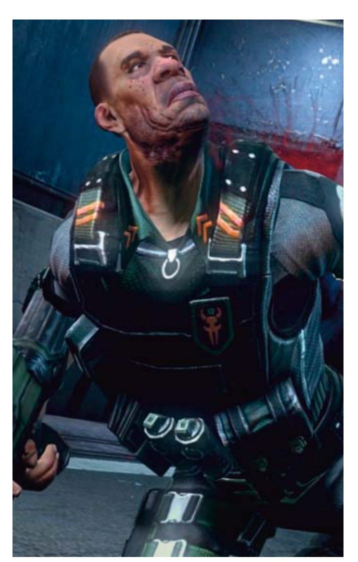
*Adrián Suárez*

**desarrolla:** splash damage · **distribuidor:** bethesda · **género:** fps· **texto/voces:** castellano · **pvp:** 65,90 € · **edad:** +16

# BRINK

## Cuando los añadidos, estorban

***De la mano de Bethesda nos llega un juego que sin romper, intenta mostrar un nuevo camino dentro de la superpoblación que padecemos de shooters. Buenas ideas, aunque muchas de ellas se quedan a medias***



Brink es el claro ejemplo de que a veces es mejor tirarse a la piscina y que sea lo que Dios quiera. Se prestaba a ello en todos los sentidos. Y tal vez entonces hubiéramos entendido el propio juego. No lo hace, y este es su mayor pecado. Es un diamante en bruto que hay que pulir para acabar encontrando su verdadero valor. Y aunque a priori no lo parezca, lo tiene. Porque a fin de cuentas el fin último es divertir. Y Brink lo hace. Aunque el camino hasta llegar a esta meta sea arduo.

Mareados en una cascada casi infinita de opciones y combinaciones, el jugador se siente abrumado. La primera toma de contacto es de las más duras que un servidor recuerda a los mandos de un pad. Las primeras horas de juego parecen programadas por alguien empeñado en hacernos ver lo peor del juego. Un

**Brink encierra un modo multijugador divertido como pocos. El resto es cuestionable. El modo campaña es mejor obviarlo. La IA lo convierte en una tortura**

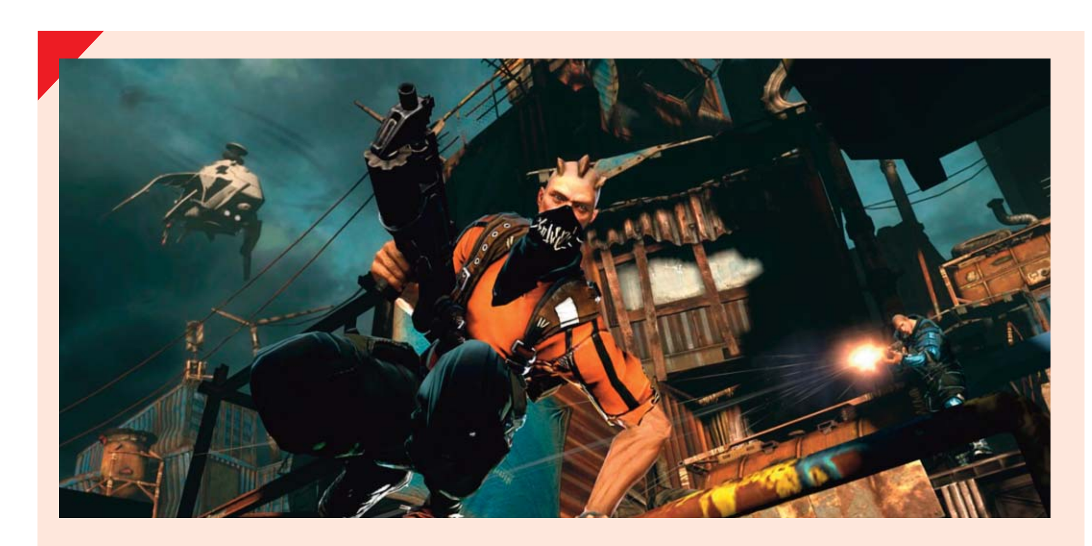



extenso e interminable tutorial al que le sigue la primera incursión en el modo campaña. Definitivamente Brink no se merece un trato así.

La mecánica de juego puede resultar confusa. Y de hecho lo es. No es un shooter pasillero al uso. Los escenarios están conformados por arenas en los que debemos cumplir una serie de objetivos marcados en su gran mayoría por el tiempo. Para elegir cual acometer en cada momento tenemos a nuestro disposición una ruleta. Con ella marcaremos el objetivo y se nos indicarán las condiciones necesarias para superarlo. Pero éstos se solapan entre sí, con lo que empieza a asomarse la primera condición vital que el juego necesita: la cooperación. Al mismo tiempo pueden pedirnos volar una puerta mientras en la otra punta del escenario es vital que defendamos una posición. En la coordinación está la victoria.

La segunda premisa viene en el buen uso de las clases. Brink tiene unas nociones de RPG, amén de gozar de cuatro tipos de jugador: artillero, médico, espía e ingeniero. Cada uno tiene sus pros y sus contras en combate. Pero muchos objetivos solo pueden ser cumplidos por un determinado tipo. Y por contra de lo que pueda parecer, la estructura de los equipos nunca es fija. En una partida muy probablemente acabemos pasando por todas ellas. Y varias veces.

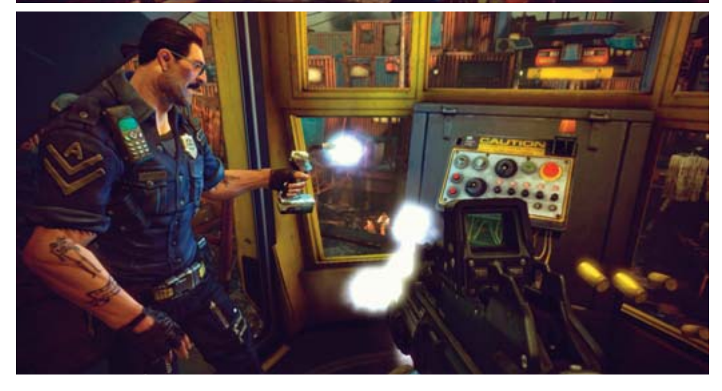
Pero aparte de las distintas clases, iremos desbloqueando hasta tres tipos distintos de anatomía. La normal, la predefinida con la que comenzamos la partida, es la más equilibrada de todas. La pesada, capaz de recibir más daño y de portar las armas



**La versión para consolas no llega a los niveles mostrados en los videos. La versión para PC es la más optimizada de las tres y la que presenta un mejor soporte para el online. Para nosotros es la mejor plataforma para Brink**








más pesadas, pero con una capacidad de movimiento limitada. Y la ágil, la que a la postre nos permitirá usar el botón SMART en todo su esplendor. Y podríamos decir que casi la única. Dicho botón nos permitirá salvar casi la totalidad de los obstáculos del escenario como buen parkour. Lo que a la postre aumenta exponencialmente la diversión. Todas las clases y todas las anatomías son combinables entre sí, lo que unido a la gran cantidad de skins disponibles, hace que estemos en varios miles de millones de posibilidades de personalizar a nuestro personaje. Ésta es casi infinita.

Entrando en los modos de juego, podemos hablar de tres, que conforman el grueso del título. Comenzando de menos a más, el que ha resultado peor parado sin lugar a dudas es el modo campaña. Podemos decir que ésta es doble y que dos fuerzas contrarias se disputan el derrocar al poder establecido o seguir con la Ley Marcial que impera en el Ark, escenario del juego. Pero sería magnificarlo en exceso. No cuaja por la mala implementación de la IA aliada y enemiga. Jugarlo solo es aburrido. No serán pocas las veces que te verás rodeado de aliados y enemigos por todos lados y que estos ni ataquen ni defiendan objetivos. Y que tampoco se ataquen entre sí. Y sin embargo, no resulta fácil, ya que es necesario cumplir determinadas condiciones de manera simultánea en partes alejadas del escenario. Y sin ayuda, complicado.

Donde comienza a repuntar es en los desafíos. No son muchos y son de corta duración. Consisten en cumplir una determinada condición, casi siempre con el reloj en contra. Consigue



el efecto "pique" en el que al final acabamos enganchados.

Y finalmente el modo estrella, el online. Aquí es donde el juego parte la pana. La coordinación entre humanos para derrotar a otro escuadrón lo es todo en este juego. Visto desde fuera puede parecer que peca de ser presa del caos más absoluto. Engaña. Sin una buena compenetración, la derrota está más que asegurada. No tiene sentido ir en plan Rambo y tirarse a degüello a pecho descubierto frente al grueso rival, porque acabas penalizando a tu equipo. Es el uno para todos, y el todos para uno llevado a un juego. Y conforme han ido pasando las semanas, la gente ha ido especializándose en la mecánica del mismo, lo que a la postre consigue unas partidas tácticas y no exentas de acción. ¿El resultado? Una vez cogido el truco, diverte como pocos. Y al no haber ratios de muertes por abatidos, cierra alicientes a los tan odiados camperos que están presentes en otros juegos más preocupados de sus propias estadísticas que en jugar en beneficio del grupo. Si no te mueves, mueres.

En cuanto a los apartados técnicos, hay una clara desventaja entre las versiones para consola y el PC. En este último el juego es donde luce mejor y donde se mueve de la forma más fluida. El aspecto gráfico en consola aprueba, mientras que en PC denota una mayor resolución y una mayor carga poligonal.

Pero la diferencia más clara está cuando jugamos online. Cierto es que el último parche lanzado al menos en X360 mejora de manera sustancial la conexión, que al principio pecaba de un insufrible lag si no eras el anfitrión. Este problema se ha paliado en parte. Es verdad que existe, pero el salto dado en menos de una semana es de agradecer, e invita a creer que poco a poco se irán lanzando más parches para erradicarlo. En PC, al contar con servidores dedicados este problema no existe. Si puedes elegir una plataforma, y tu PC lo mueve, hazte con él. No te defraudará.

En términos acústicos se mueve en baremos similares a los gráficos. Cumple, pero en cuanto a sonidos de armas y superficies, se muestra por debajo de otras opciones del mercado. Llega doblado a nuestro idioma.

### Conclusiones:

*Brink es como una cebolla. Llega repleto de contenido insustancial que dificulta encontrar la joya que lleva dentro. Le sobra por completo el modo campaña y algunos retos. Y sin embargo, es francamente bueno cuando jugamos partidas multijugador con amigos. Si superas su duro comienzo, hay juego para rato.*

### Alternativas:

*Si nos centramos en solo el multijugador, encontraremos muchas similitudes. con Team Fortress 2. Incluso estéticamente.*

### Positivo:

*- Multijugador muy bueno*
*- Adiós a los odiosos ratios de muertes*

### Negativo:

*- Le sobra el modo campaña*
*- Si lo vas a jugar solo, replanteatelo*

**TEXTO: GONZALO MAULEÓN**

| | |
|---|---|
| gráficos | 75 |
| sonido | 70 |
| jugabilidad | 70 |
| duración | 80 |
| **total** | **75** |

### Una segunda opinión:

*Si no tienes amigos con online este no es tu juego, porque jugar con o contra bots sin una IA decente.... Buenas ideas pero ejecutadas sin talento..*

*Adrián Suárez*

**desarrolla:** suda51 · **distribuidor:** konami · **género:** accionr · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,95 € · **edad:** +18

# No More Heroes

## Heroes Paradise

***Travis Touchdown vuelve a nuestras consolas, rompiendo la exclusividad que hasta ahora tenía Nintendo con esta franquicia. Disfruta de este juegazo, mejorado y remasterizado***



*Goichi Suda* nos sorprendió hace unos años con una obra muy a su estilo: *No More Heroes*. El desarrollador japonés optó por lanzar el videojuego en exclusiva para la videoconsola de Nintendo, aunque a priori esta plataforma no era la más indulgente con juegos de este género. El lanzamiento fue un éxito y, gracias al control de movimiento, cosecharon buenas ventas.

3 años después, y con una secuela ya en Wii, llega a Playstation 3 la primera entrega de esta popular saga, bajo el nombre *No More Heroes: Heroes Paradise*. La trama, tal y como sucedía en la primera entrega, nos situará en Santa Destroy, una ciudad muy conflictiva, y nos pondrá en la piel de Travis Touchdown, un otaku que pretende convertirse en el asesino número 1 de la ciudad. Para ello, armado con una katana láser al más puro estilo Star Wars,

**Armado con su katana láser, Travis se convertirá en el asesino número 1 de la Asociación de Asesinos Unidos, o almenos lo intentará...**





deberá ir escalando posiciones en el ránking de la UAA (Asociación de Asesinos Unidos), derrotando a sus rivales uno por uno.

La mecánica del juego es muy simple, y a la vez muy adictiva. Para empezar deberemos conseguir dinero para pagar la cuota de combate de nuestro asesino, es decir, deberemos pagar un dinero a la asociación para que organice el encuentro/pelea. Una vez hayamos pagado la cuota, nos dirán el lugar donde se disputará la batalla. Para llegar hasta allí deberemos acabar con numerosos esbirros de nuestro contrincante, para acabar así enfrentándonos al jefe final en cuestión. Dicho así os puede parecer algo monótono, ya que siempre es lo mismo para cada combate, pero en absoluto nos resultará aburrido ya que el juego tiene muchos detalles que extienden la jugabilidad del mismo.

Por ejemplo, hay varias formas de conseguir dinero para nuestros combates. Podemos participar en misiones secundarias en las que debemos liquidar a un objetivo concreto de una forma determinada o podemos participar en varios minijuegos que nos propondrán retos que van desde limpiar la ciudad hasta conseguir frutas para comerciantes o recolectar escorpiones.

Y por si todo esto fuera poco, el título aún da mucho más de sí. Gracias a una moto futurista podremos recorrer la ciudad a nuestro antojo, al más puro estilo Grand Theft Auto. En Santa Destroy no encontraremos muchos lugares de interés. De entre lo más destacado encontramos el taller, un lugar donde, previo pago, podremos ir mejorando las prestaciones de nuestra katana láser, para hacerla más potente, y el



**Las escenas de vídeo (o cinemáticas) nos acompañarán durante toda la historia y nos ayudarán a comprender el argumento y los hechos en los que Travis Touchdown se ve involucrado por voluntad propia**













para hacerla más potente, y el gimnasio, donde podremos mejorar nuestras habilidades: conseguir nuevas técnicas de lucha, mejorar nuestra fuerza, etcétera. También podemos pasarnos por la tienda de ropa, donde podremos cambiar nuestra vestimenta.

Además, en la versión de PS3 podremos disfrutar de un control preciso, gracias al Playstation Move. La misma fórmula que la versión de Wii, pero en la consola de Sony. El juego funciona en ese sentido mejor que el original, pero seguimos teniendo la extraña sensación de que podría haber dado más de sí tras todo este tiempo.

A diferencia de la versión de Wii, *Heroes Paradise* vendrá sin censura, dato que seguramente agradará a todos los amantes del gore, pues dejaremos de ver ese humo negro y, en su lugar, veremos la sangra salir a chorro cuando derrotamos a un enemigo. También han sido añadidos algunos extras, como la posibilidad de revivir combates anteriores, por si queremos enfrentarnos de nuevo a algún asesino.

Aunque, de todas las novedades, la más esperada era la conversión o el paso a la alta definición. Hay que decir que la remasterización al HD (alta definición) le viene muy bien al juego y supera con creces lo que vimos en Wii. Podemos apreciar una mayor nitidez de imagen, unos diseños mejorados de los personajes, escenarios más logrados y unos efectos de luminosidad más conseguidos. Pero no es oro todo lo que reluce, ni mucho menos, de hecho y pese a que el juego ha mejorado, debemos decir que no es suficiente y algunos fallos no han sido pulidos o




arreglados. Por ejemplo la ciudad de Santa Destroy sigue siendo una ciudad casi fantasma, y que sus calles no son apenas transitadas ni por vehículos ni por peatones. También se echa en falta alguna mejora en las texturas de la ciudad, puesto que en algunos puntos la ciudad peca de diseños repetitivos y escenarios poco logrados.

**En las capturas de la izquierda podemos observar el gran cambio de la saga al pasar a la alta definición**

Pese a esto, debemos decir que el juego mantiene una línea artística muy atractiva, y el efecto cell-shading le viene como anillo al dedo a la franquicia.

Las secuencia de vídeo están muy bien llevadas y todas ellas utilizan el motor gráfico del juego para conseguir una representación excelente.

El sonido también está muy logrado. Los numerosos diálogos nos ayudarán a digerir la historia y seguro que en más de una ocasión nos sacarán una sonrisa.

En definitiva, *No More Heroes: Heroes Paradise* es una mejora de la primera entrega hasta hace poco exclusiva para Wii y, aunque la aventura no es apta para todos los públicos ni usuarios por su violencia, lenguaje obsceno ysu espectáctular contenido gore, seguro que le encantará a un grupo de jugadores muy concreto (o no tan concreto). Un juego de culto en toda regla.




### Conclusiones:

*No More Heroes llega después de mucho tiempo a los consolas de Sony y MIcrosoft. El juego presume de lucir por primera vez en alta definición, y sin duda el cambio es bueno, pero esperábamos algo mejor después de la larga espera.*

### Alternativas:

*Algunos puntos de No More Heroes nos recordarán a GTA, Mafia II o incluso a Infamous.*

### Positivo:

*- Gráficos mejorados respecto a la primera versión de Wii*
*- Nuevos modos de juego y extras*
*- Soporte para PSMove.*

### Negativo:

*- Escasas novedades, esperábamos más cambios*

**TEXTO: MARC ALCAINA G.**

| | |
|---|---|
| gráficos | 65 |
| sonido | 75 |
| jugabilidad | 80 |
| duración | 70 |
| **total** | **70** |

### Una segunda opinión:

*No More Heroes sin censura y en todo su esplendor. Si no habíamos disfrutado de este juego en su versión para Wii, ahora es el momento de hacerlo. Además en PS3 con soporte para Playstation Move.*

*Jorge Serrano*

desarrolla: tecmo · distribuidor: nintendo · género: lucha · texto: castellano · pvp: 44,90 € · edad: +16

# Dead Or Alive Dimensions

## Las peleas más frenéticas en tu 3DS

***En 2011 se cumple el 15 aniversario de la saga Dead or Alive. Y Tecmo, aprovechando el estreno de Nintendo 3DS, ha querido celebrarlo con el lanzamiento de Dead or Alive Dimensions***



Tecmo ha querido celebrar el 15 aniversario de su saga de lucha con un juego especial. Dead or Alive Dimensions rinde tributo a los cuatro capítulos numerados resumiendo una historia que, quién lo diría, va mucho más allá que un grupo de chicas con delantera voluptuosa repartiendo leña. Además de aprovechar para estrenarse en una consola de Nintendo.

La saga Dead or Alive siempre ha sido menospreciada por la imagen que aparenta dar. Pero no nos engañemos. Nos encontramos ante una de las sagas de lucha con uno de los sistemas de combate más rápidos, accesibles y adictivos de todos de los tiempos. Sorprende nada más conocer la mecánica: sólo dos botones de ataque, uno de defensa y uno de agarre. Podemos ejecutar combos complejos con mucha más facilidad que en otros títulos como Tekken o Soul Calibur, dando la impresión de ser incluso demasiado sencillo. Pero la magia del juego la encontraremos en la estrategia de combate sin preocuparnos de combinaciones complejas. De esta manera, tendremos que prever los ataques y contrarrestarlos con contras (especialmente importantes), retrasar ataques dentro de un combo para que nuestro opo-

nente protegido baje la guardia, y un sinfín más de estrategias.

Y si nunca te atreviste a probarla, Dead or Alive Dimensions es el título perfecto para empezar. Entre una multitud de modos de juego que hace sonrojar a los juegos de lucha actuales, encontraremos un modo Crónica que, además de enseñarnos progresivamente a hacernos con el control, narra la historia desde el principio. Para ello se ayuda de escenas estáticas y animaciones que sonarán bastante a los seguidores, quienes además seguro que atarán cabos gracias al desarrollo mejor narrado que antaño.

El título es muy completo, podríamos decir que el más

**Nos encontramos ante el Dead or Alive más completo de la saga. Un título largo y adictivo**

completo de la saga. 26 personajes jugables (muchos a desbloquear) son una muestra de ello. Jugándolo sólo tendremos que dedicarle un buen número de horas para acabar todos los modos y conseguir todos los personajes y trajes. Eso sí, es bastante facilón.

Una vez dominado podremos lanzarnos al modo online. Modo que, pese a ser correcto, sufre de algunos tirones. También se echa en falta poder quedarnos luchando contra un mismo rival, obligando a realizar búsqueda cada partida.

En cuanto al apartado técnico, es tan bueno como se puede apreciar en las imágenes. Quienes encontrarán más pegas serán los que jugaron a Dead or Alive 4. Las comparaciones son odiosas, y por supuesto, no luce como en una Xbox 360 ni mucho menos. Los modelados son bastante más estáticos. Si asumimos las limitaciones técnicas, Dead Or Alive Dimensions empieza a demostrar de qué es capaz la nueva portátil de Nintendo. Activando el 3D, disfrutaremos de unos escenarios con bastante profundidad donde se mueven unos personajes bien detallados. Pese a no funcionar tan fluido como en 2D, no querremos renunciar a dicha funcionalidad.

### Conclusiones:

*Sin ser revolucionario, Dead Or Alive reune lo mejor de la saga en un mismo título: la misma jugabilidad sólida y dinámica de siempre, muchos personajes y el buen añadido de jugarlo en 3D.*

### Alternativas:

*Dentro del mismo género encontramos Super Street Fighter IV también en Nintendo 3DS. Un clásico sobre el que todos tenemos predilección.*

### Positivo:

- *El modo crónica*
- *Largo y completo*
- *Buen apartado técnico*

### Negativo:

- *No funciona muy fluido en 3D*
- *Algo de lag en el modo online*

**TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO**

| | |
|---|---|
| gráficos | 75 |
| sonido | 70 |
| jugabilidad | 85 |
| duración | 85 |
| total | 80 |

### Una segunda opinión:

*Si eres seguidor de la saga Dead or Alive, estamos ante un juego que no puedes perderte por nada del mundo. Dead or Alive Dimensions es todo un tributo. Y si por el contrario no lo jugaste, que mejor manera de iniciarse.*

*Gonzalo Mauleón de Izco*



**desarrolla:** zipper interactive · **distribuidor:** sony · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,90 € · **edad:** +16

# SOCOM: Special Forces

## Emulando a los S.E.A.L's

***Después de unas cuantas entregas y la escasa acogida de la última, Confrontation, los chicos de Zipper Interactive vuelven a tomar el timón y nos ofercen un juego basado en la táctica bélica. ¿Será esta vez la buena?***

La saga Socom lleva ligada a Ps3 desde el comienzo de la máquina de Sony. Desde entonces hemos estado viendo un intenso desfile de títulos ligados a esta franquicia, la cual siempre ha estado por detrás de títulos como Call of Duty o, dentro de los exclusivos, Killzone, y más aún cuando salió Confrontation. Este último, desarrollado por Slant Six Games, dejó la saga bastante tocada debido a su baja acogida.

Por este motivo, Zipper Interactive, se vuelve a colocar de director de orquesta y nos propone una entrega basada en la estrategia, el apoyo de un grupo de operaciones especiales y poniendo énfasis en el modo campaña.

En esta ocasión nos pondremos en la piel Cullen Gray, un comandante de la Otan que tendrá que llevar una misión, liberar una zona des sudeste de Asia, la cual no se especifica, de las acciones llevadas a cabo por un grupo rebelde, los Naga, en un tiempo determinado, seis días. Todo ello apoyado por un par de equipos, azul y dorado, formado por 2 soldados especialmente seleccionados cada uno, para poder llevar a buen término dicha misión. Vamos, lo que viene siendo un tópico en este tipo de juegos.

Gráficamente el juego cuenta con un gran detallado de los mapas, nos encontraremos una selva bastante real, núcleos urbanos arrasados, puertos, playas etc. Los cuales darán bastante juego para desarrollar nuestras tácticas.

En cuanto a los personajes,

**La idea de un shooter táctico es de lo más innovador en este juego. Cabe destacar la IA de de nuestros compañeros que gozarán de autonomía**



cabe destacar que es el punto fuerte en este aspecto. La estructura de los mismos es bastante sólida, así como sus animaciones que hacen que los movimientos de los mismos parezcan muy reales.

Como punto negativo, hay que decir que algunos efectos son bastante pobres o irreales, como pueden ser las explosiones y sus consecuencias.

En cuanto a la jugabilidad, es la típica de este tipo de género. Lo que sí que hay que destacar es la IA, tanto la de nuestros compañeros como la de los enemigos. Los primeros tendrán una autonomía poco vista. Responden a nuestras órdenes casi al instante, y suelen abatir a los enemigos con gran precisión, e incluso se curarán entre ellos.

Otro apartado que cabe mencionar es el modo multijugador, el cual nos alargara la vida del juego unas cuantas horas. En el contaremos con 10 mapas para poder batirnos con los demás jugadores. Destaca también la vuelta del sistema de clanes, lo que, a nuestro parecer, es un acierto.

Para terminar cabe destacar el apoyo que esta franquicia está dando al Move. La interacción con este es bastante buena lo que hace que la experiencia jugable tenga varias opciones de disfrutarla, aunque desde la redacción nos pareció más cómodo el desarrollo del juego utilizando el DualShock.



**La cámara está situada en tercera persona, lo que le da al juego un aspecto parecido a Uncharted, pero salvando las diferencias**

### Conclusiones:

*La vuelta de Zipper ha dotado a la saga de un salto de calidad notable respecto a la anterior entrega. No obstante sigue estando por detrás de las pricipales franquicias de EA o Activisión, como Call of Duty o Battlefield.*

### Alternativas:

*En esta generación existe una sobresaturación de este tipo de juegos. Donde Call of Duty, Battlefield o Killzone están por encima. Si ya los tienes, este Socom te puede quitar el "gusanillo" .*

### Positivo:

- *Modo multijugador muy completo*
- *La idea de desarrollo táctico*

### Negativo:

- *Gráficos por debajo de sus rivales*
- *Algunos fallos jugables*

**TEXTO: JORGE SERRANO**

| | |
|---|---|
| gráficos | 80 |
| sonido | 85 |
| jugabilidad | 75 |
| duración | 80 |
| total | 73 |

### Una segunda opinión:

*El mejor SOCOM por el momento y que parece por fin haber sentado las directrices para siguientes entregas. Si te gustaron los anteriores, este es más y mejor. Si no... no tardará en aburrirte.*

*Jose Luis Parreño*




**desarrolla:** high voltage software · **distribuidor:** sega · **género:** shooter · **texto:** castellano · **pvp:** 50,95 € · **edad:** +16

# Conduit 2

## Segundo intento de High Voltage

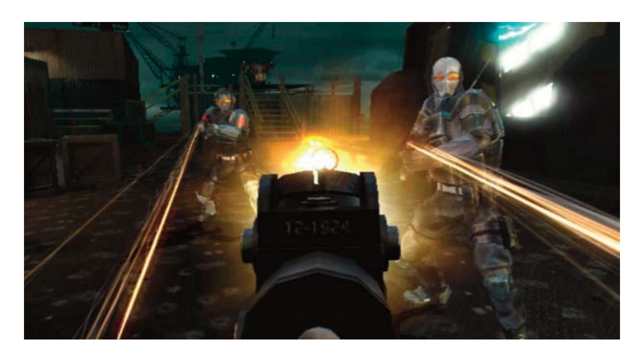
***Con un sabor de boca algo agridulce por "The Conduit", "Conduit 2" llega con la intención de ser un referente en su género en Wii. Un modo online potente, una gran control y un buen apartado técnico son sus atractivos***

Hace unos dos años, salió The Conduit para Wii, un juego bastante esperado, en parte por la ausencia de FPS en la consola.

Las espectativas que se generaron alrededor de él fueron excesivas, algo a lo que High Voltage, la desarrolladora, contribuyó. Al final resultó un juego divertido, pero lejos de la calidad esperada y con unos fallos importantes. Con Conduit 2, High Voltage busca conseguir lo que, quizás, no logró en el primero: dar por fin ese "Must have"que prometió. Durante el análisis veremos en que se queda esta secuela.

El argumento de la campaña nos sitúa más o menos en el fin del primer juego, aunque los que no lo jugaron no tendrán tampoco muchos problemas. Básicamente, todo se basará en la persecución del antagonista (John Adams) por parte del protagonista (Michael Ford) por todo el mundo y el intento de detener los malvados planes del primero. La verdad es que, a mi parecer, la historia deja mucho que desear, y se limita a dar una finalidad a la acción. En este sentido incluso se podría decir que se ha empeorado un poco con respecto a la precuela, optando por un argumento mucho más tópico y convencional. Por otra parte, la gran diversidad de escenarios soluciona la monotonía en ese aspecto de "The Conduit". Además, los enemigos finales al acabar cada fase están acertados y da más variedad al videojuego.

**El modo historia se queda corto, pero el amplio modo online suple correctamente la carencia y es, de hecho, uno de los mejores de Wii**




Donde sí destaca claramente el juego es en el control. Además de las casi infinitas opciones de configuración y la posibilidad del uso del Wii Motion Plus – que mejora la sensibilidad - , lo cierto es que se comporta de forma impecable. Poco se le puede reprochar, salvo el sistema que han escogido para la lucha cuerpo a cuerpo. Se debe mover el mando y a veces se pierde la referencia, resultando bastante molesto. Por otra parte, existe la posibilidad de usar el mando clásico, si no te acabas de acostumbrar al Wiimote.

**El argumento no es nada del otro mundo, pero sirve, sin pretensiones, para hilar la acción y darle una finalidad**

Otro punto fuerte del juego es el modo online. La campaña, por sí sola, se queda corta y el modo online se vuelve necesario para disfrutarlo más allá de las escasas horas que pueda durar el modo historia. Seguramente es uno de los mejores online de Wii, con multitud de modos, niveles, opciones para usar el micrófono, juego sin necesidad de códigos de amigo, logros, rangos... Cumple su función a la perfección, con una estabilidad también notable. Lamentablemente, no se suelen ver muchos online funcionando tan bien como éste en Wii.

A nivel técnico el juego también ralla un buen nivel.

Se vuelve a usar el motor gráfico Quantum3 con unos efectos bastante buenos. Los diseños de los personajes han mejorado notablemente y nos encontramos con escenarios muy variados. El apartado sonoro es algo más flojo ya que la música no destaca en absoluto y el doblaje – en inglés – tampoco es ninguna maravilla. Por contra, los efectos de sonido son adecuados.

En definitiva, un buen FPS en una plataforma donde el género no abunda precisamente. Le ha faltado pulir algunos pequeños errores, y un argumento más allá de lo anecdótico para alcanzar una mayor valoración. Un doblaje al castellano tampoco le habría venido mal, pero nos tendremos que conformar con los subtítulos incluidos.

### Conclusiones:

*Probablemente, el mejor FPS de Wii. Aunque me temo que el listón tampoco estaba muy alto. Un juego recomendable, que se queda a las puertas de ser muy bueno por un puñado de fallos. Una lástima.*

### Alternativas:

*Pues en Wii, realmente pocas. Además de la propia precuela, “The Conduit”, y la versión para Wii del “Modern Warfare” , también es recomendable Red Steel 2 aunque algo distinto.*

### Positivo:

*- Muy buen control*
*- De los mejores online de Wii*

### Negativo:

*- Argumento del modo historia muy flojo*

**TEXTO: OCTAVIO MORANTE**

| | |
|---|---|
| gráficos | 79 |
| sonido | 70 |
| jugabilidad | 81 |
| duración | 78 |
| **total** | **73** |

### Una segunda opinión:

*Es de los pocos FPS salvables en Wii, y tal vez por ello se le permiten errores que en otras plataformas serían imperdonables. Está bien, pero ni de lejos puede competir con ofertas más serias.*

*José Barberán*




**desarrolla:** obsidian · **distribuidor:** bethesda · **género:** rpg · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 800mp/9,99€ · **edad:** +18

# FallOut New Vegas: Honest Hearts

## Vuelta al Mojave, en ningún lugar como en casa

***Honest Hearts es el segundo DLC para New Vegas. Con bastante más sustancia que su antecesor, volveremos a vivir una pequeña gran aventura en los páramos del Parque Nacional de Zion***

Dead Money nos dejó un tanto fríos cuando aterrizó hace unos meses primero en X360 y más tarde en el resto de plataformas. Demasiado lineal y con una dificultad que no tenía mucho sentido. Esta vez Honest Hearts se desliga completamente de esa fórmula y nos ofrece un DLC que engarza perfectamente con lo que vimos en el New Vegas original.

Como ya suele ser habitual, el modo de acceder a ella será a través de una nueva emisora de radio. Una oferta de empleo en el norte del mapa, en el que debemos ayudar a una Caravana a trasladarse a un recóndito páramo que reside en el norte del estado de Utah, New Canaan. Pero claro, como es la norma en estos casos, lo que aparentemente era un trabajo sencillo, no tardará en torcerse. Y ya podéis preparaos para la que se va a liar.

Desde Bethesda ya nos habían confirmado que Zion nos iba a sorprender. Y hay que darles la razón. Sorprende en casi todos los aspectos, pero sobre todo, en el geográfico. Mucho más grande de lo que nos habíamos imaginado y los que los 276mb que ocupan su descarga dejan entrever. Una orografía muy complicada con muchos y muy grandes desniveles que nos van a hacer sudar a la hora de trasladarnos.

Una vez en este Parque Nacional, debemos tomar partido por uno de los dos bandos que aparecen y que a la postre, acabarán forjando el destino de Zion. Esta es otra de las grandes nove-

**Si atendemos la relación de horas invertidas por precio, Bethesda sigue siendo una de las distribuidoras que mejor oferta tiene en sus DLC. Este, más de 20**



dades que presenta el DLC, y es que según sean las decisiones que tomemos, hay varios finales posibles. Muy de agradecer en un juego que basa todo su potencial en el roleo de un personaje.

Honest Hearts es un DLC muy amplio y bastante satisfactorio. Cumplir solo la línea argumental principal puede llevarnos entre 4 y 5 horas, pero que pueden ser hasta 8 dependiendo de los niveles en los que nos adentremos. Por encima del 20, resultará más bien un paseo. Por debajo, encontraremos un reto que puede acabar desesperándonos si no somos muy duchos en las exigencias de New Vegas. Además en este recorrido podemos obtener nuevas armas y desbloquear cinco nuevos niveles de progreso para nuestro personaje. Eso sí, descubrir todos los secretos que encierra, cumplir todas las secundarias y ver los distintos finales posibles, puede acercar sin ningún esfuerzo la duración hasta las 25-30 horas.

Al tratarse de un DLC no hay mejoras en cuanto a los aspectos técnicos. Sigue presentando los mismos errores y las mismas virtudes que el original en cuanto a modelados y engine. Así mismo, y al igual que New Vegas, volvemos a contar con un excelente trabajo de doblaje al castellano. Bastante por encima de los DLC que llegaron con FallOut 3.



**Una oferta de empleo nos trasladará a Zion. Allí nos esperan nuevos retos, enemigos y armas. Este DLC es un digno heredero de lo que fue New Vegas**

### *Conclusiones:*

*New Vegas ya puede decir que cuenta con un DLC a la altura de lo que fue el juego original. Mucho más largo, más profundo y con más variedad que lo que fue Dead Money. Este es el camino a seguir.*

### *Alternativas:*

*Como ya hemos nombrado anteriormente, por ahora el único DLC disponible es Dead Money. Pero Honest Hearts lo deja a la altura del betún. Este mes debe llegar el tercero. Y en julio, el cuarto. Esperemos que al menos sean como este.*

### *Positivo:*

*- Largo y profundo*
*- Zion es más grande de lo esperado*

### *Negativo:*

*- Desespera en niveles bajos*
*- Hereda los errores de New Vegas*

**TEXTO: GONZALO MAULEÓN**

| | |
|---|---|
| gráficos | 80 |
| sonido | 85 |
| jugabilidad | 70 |
| duración | 93 |
| total | 72 |

### *Una segunda opinión:*

*Dead Money me dejó con un mal sabor de boca. Pero también lo hizo Operation Anchorage en FallOut 3. Así que si la historia se repite, este segundo DLC tenía que ser mejor a la fuerza. Y así ha sido. A la espera de ver lo que ofrecen los otros dos que deben llegar, Honest Hearts puede presumir de valer lo que cuesta.*

*Alberto González*



**desarrolla:** lionhead studios · **distribuidor:** microsoft · **género:** rol · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,95 € · **edad:** +16

# Fable III

## El sueño de Molyneux vuelve a compatibles

***Con más de siete meses de retraso respecto a la versión de Xbox360, llega Fable III a compatibles, no está mal teniendo en cuenta que Fable II no llegó nunca. ¿Novedades? ... más bien pocas***



En el número 21 de GTM (noviembre 2010) podéis encontrar el análisis de Gonzalo Mauleón a la edición de Xbox360, el objetivo de este artículo es analizar las mejoras introducidas en la adaptación a PC y el resultado final del título.

La primera cuestión a tratar en cualquier adaptación de este tipo es el control, Fable III es un título que se creó para ser manejado con un pad, pero se ha logrado una buena implementación al tándem teclado+ratón, se muestra preciso y cómodo, aunque seguro que los más puristas desearían mayores posibilidades de personalización. Aún así, si tienes un pad notarás las ventajas de que es el sistema nativo de control de Fable III.

La escasa dificultad del juego en Xbox360 fue uno de los aspectos más criticados en la práctica totalidad de análisis, ya avisó el gran Peter de que era algo totalmente intencionado a la hora del desarrollo, de tal forma que nadie viese interrumpida su aventura en Albión. Para la adaptación a PC se prometió un nivel de dificultad más "hardcore". Pues bien, lo que encontramos en el título es el modo Desafio, en el que la diferencia principal respecto a la edición de consola es que la salud no se regenera de un modo automá-



tico, tendremos que encontrar y hacer uso de objetos a lo largo de la aventura que nos sanen. Este modo aumenta también la dificultad de los combates, estos dos cambios convierten el modo Desafio en una dificultad de un nivel normal en un juego estándar, los amigos de grandes retos no encontrarán un rival de su altura en Fable III.

El nivel gráfico de esta adaptación es demasiado parecido al de la versión de Xbox360, cuando un juego se ha diseñado para una plataforma con unas capacidades técnicas menores (ver el análisis del No More Heroes para PS3 en este mismo número) resulta muy complicado realizar una mejora significativa a no ser que se rehaga gran parte del trabajo. Sí, es indudable que existen mejoras en cuanto a calidad de texturas y sobre todo en la distancia de visionado, pero a pesar de ello Fable III es un juego con calidad gráfica de consolas, muy alejado de lo que un The Witcher 2 (por poner un ejemplo que comparte fecha de lanzamiento) ofrece a nivel gráfico.

Las opciones de configuración en este aspecto son más o menos las habituales, y la optimización a distintos equipos no es la mejor que nos podamos encontrar, "petardea" y la acción se ralentiza por momentos (puntuales y extraños, ya que no suelen ser instantes con un número elevado de personajes en pantalla) en un PC que mueve sin problemas otros juegos con una carga gráfica superior. Otra novedad de la versión que analizamos es que ofrece la posibilidad de jugar en 3D si tu equipo lo permite.




## Conclusiones:

*Es una adaptación demasiado parecida a la de consola, se han introducido mejoras interesante pero Fable III para PC tiene los mismos defectos y virtudes que su versión para consola. Siete meses de retraso deberían haber dado para más novedades a todos los niveles.*

## Alternativas:

*Las obras de Molyneux son muy personales y difícilmente comparables a otros juegos o sagas, en PC no está Fable II por lo que el primer título de la saga puede ser una alternativa.*

## Positivo:

*- Diseño artístico*

## Negativo:

*- Muy fácil a pesar del modo Desafío*
*- Escasas mejoras*

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

| | |
|---|---|
| gráficos | 84 |
| sonido | 74 |
| jugabilidad | 74 |
| duración | 68 |
| total | 70 |

## Una segunda opinión:

*Fable III peca de insulso. Lo hacía en X360 y aquí vuelve a repetir. Demasiado descafeinado cuando a Molineux se puede y se le debe exigir más. La línea argumental es floja, corta y para rematarlo, resulta un paseo. La gran alternativa a los RPG de antaño se ha quedado en un juego de aventuras del montón. Muy bonito, pero aburrido y monótono.*

*Gonzalo Mauleón de Izco*






**desarrolla:** treyarch · **distribuidor:** activision · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 1200mp · **edad:** +18

# CoD: Black Ops - Scalation Pack

## Nuevos mapas y más zombies

***El segundo pack de mapas para Call of Duty: Black Ops ya está disponible en Xbox Live. Cinco nuevos mapas con los que Treyarch quiere expandir la experiencia multijugador y que siga estando entre los más jugados.***

Desde el pasado 3 de mayo está disponible en Xbox Live el nuevo contenido descargable creado por Treyarch para Call of Duty: Black Ops con el objetivo de aumentar la oferta de mapas disponibles para la variante multijugador.

Este nuevo DLC añade cinco nuevos mapas, cuatro de ellos para el multijugador online y uno para la variante zombie del título, la cual cuenta con gran éxito entre los usuarios. El precio de los cinco mapas es de 1.200 Microsoft Points, un precio elevado pero que los fans del título estarán dispuestos a pagar si la experiencia multijugador que ofrece el título les resulta insuficiente.

**Call of The Dead**

La estrella de Scalation Pack es sin duda el escenario creado para el modo zombie: Call of The Dead. Se trata de una parodia de los clásicos de Serie Z y protagonizada por algunos de los actores más populares, como son Danny Trejo (Machete), Robert Englund (Pesadilla en Elm Street), Michael Rooker (Henry: Retrato de un asesino) y Sarah Michelle Gellar (Buffy: Cazavampiros). Además, cuenta con una banda sonora creada en colaboración con el grupo Avenged Sevenfold tituloada "Not Ready to Die".

El mapa cuenta con un diseño laberíntico con escapatorias para que los jugadores se den un respiro cuando los zombies les superen ampliamente en número. Además, cuenta con multitud de recovecos por los que los enemigos salen a buscar a sus víctimas.

**Scalation Pack alargará la vida del multijugador online siempre que seas un asiduo de esta modalidad y estés dispuesto a pagar los 1.200 MP que vale**



Call of The Dead no destaca por su diseño, por lo que los jugadores encontrarán un escenario en la misma línea que el resto de localizaciones disponibles en esta modalidad. Lo único por lo que merece la pena es sin duda por la ambientación lograda con la inclusión de estos míticos personajes del cine de Serie Z.

**Competitivo**

En cuanto al multijugador competitivo, recibe los siguientes mapas: Hotel, Zoo, Convoy y Stockpile. El primero de ellos está ambientado en la azotea de un hotel casino y sorprende por lo detallado del escenario. Un mapa muy cuidado y uno de los mejores del Scalation Pack.

El siguiente, Zoo, está localizado en un zoo soviético abandonado de aspecto tenebroso y con una buena ambientación. Destaca por ser el escenario más grande de los cinco disponiles en este DLC.

Convoy está ambientado en una emboscada al un convoy militar estadounidense. Se diferencia del resto por ofrecer un ritmo de juego muy rápido y donde predomina el ataque cuerpo a cuerpo.

En definitiva, unos mapas creados a partir del feedback enviado por la comunidad de jugadores para tratar de ofrecer el mejor contenido posible.

**Hotel es uno de los mapas trabajados debido al nivel de detalle puesto en cada uno de los escenarios. Sin duda se trata de uno de los mejores de este pack**

### Conclusiones:

*Treyarch continua ampliando la experiencia multijugador de su Black Ops y lo hace con cinco nuevos mapas, uno de ellos para el modo zombie. De momento solo para los usuarios de Xbox 360.*

### Alternativas:

*Call of Duty es el rey del multijugador online, por lo que una buena alternativa son sus anteriores entregas, las cuales gozan de gran popularidad. Por otro lado, la saga Battlefield si buscas un multijugador más robusto.*

### Positivo:

- *Escenarios nuevos*
- *Call of The Dead*

### Negativo:

- *Su precio*

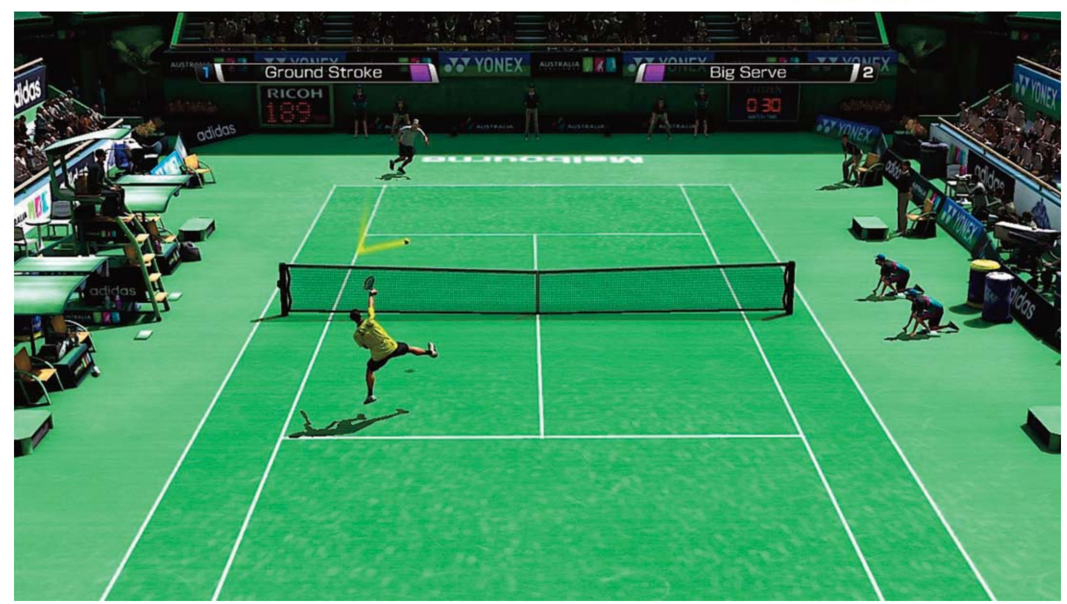
**TEXTO: ISMAEL ORDÁS**

| | |
|---|---|
| gráficos | 85 |
| sonido | 75 |
| jugabilidad | 70 |
| duración | 70 |
| **total** | **65** |

### Una segunda opinión:

*Un DLC dirigido a los fans acérrimos del modo multijugador de Call of Duty: Black Ops y que estén dispuestos a pagar su precio: 1.200 Microsoft Points.*

*Jose Luis Parreño*




**desarrolla:** sega · **distribuidor:** sega · **género:** deportivo · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 64,95/50,95 € · **edad:** +3

# Virtua Tennis 4

## Número 2 de la ATP

***Tras tratar (sin conseguirlo) de revitalizar su saga de tenis externalizando el desarrollo de Virtua Tennis 2009, Sega (AM3) la retoma con el objetivo principal de plantar cara al Top Spin 4 de 2K Games***

Aunque la comparación entre Virtua Tennis y Top Spin es tan absurda como la de Mario Kart con Gran Turismo o Forza Motorsport, el gran resultado final del Top Spin 4 obliga a Sega a replantearse su saga para mantener el número 1 del ranking de juegos de tenis. El Virtua Tennis 4 que nos ocupa sigue siendo un arcade muy alejado de la simulación que propone 2K, aunque da algunos pasos adelante con el objetivo de ofrecer un juego más real, y algunos otros hacia atrás.

Tres son las principales novedades de este Virtua Tennis 4; en cuanto a modos de juegos destaca la acertada remodelación del Campeonato Mundial, en lugar del clásico mapa del mundo con distintas actividades a realizar nos encontraremos una especie de tablero con tickets de desplazamiento de un número determinado de casillas, tenemos que jugar con ellos para alcanzar los distintos campeonatos, entrenamientos e incluso los hoteles en los que descansar o eventos sociales que nos proporcionan estrellas que nos permitirán participar en torneos de niveles superiores. Con ello se ha introducido una componente táctica que da una dimensión mayor al modo principal de juego de VT. El resto de modos de juego se mantienen con escasas pero divertidas novedades en los clásicos minijuegos. El uso de los controles de juego alternativos (Kinect, Move y Wiimotion Plus) se reserva a unos modos de juego de exhibición o arcade, no permitiendo su uso en el Campeonato Mundial y otros modos, se trata por tanto de un modo de juego y no tanto un control alternativo.

La tercera novedad afecta de una forma directa a la jugabilidad, a los clásicos golpeos cortados, liftados y globos se une el golpe especial, con una fuerza y velocidad mayor que los normales que podremos usar una vez hayamos recargado una barra a lo juego de

lucha. Esta barra se va rellenando cada vez que hagamos una jugada acorde a la característica principal de nuestro jugador (saque y volea, derecha potente, ...), rasgo que en VT4 está mucho más marcado que en ediciones anteriores del juego. El uso de este golpe especial da un giro hacia el arcade que puede no gustar a todos los jugadores pero da un interesante aspecto táctico a los partidos, ya que el rival también dispone del mismo. Otros cambios como el perfil mucho más acusado de los jugadores o la posibilidad, remota pero cierta, de tirar bolas fuera de la pista compensan el supergolpe aportando pequeñas dosis de realidad, aunque nunca podremos tomar Virtua Tennis como un simulador.

A nivel técnico podemos catalogar Virtua Tennis 4 como un título correcto pero excesivamente conservador y continuista, se aprecian mejoras respecto a VT2009 pero no tantas como cabía esperar y hay detalles que no debería ser tan difícil de mejorar en un título de estos niveles de producción y con un estudio como el AM3 de Sega detrás. Los modelados y animaciones de algunos tenistas reales son sencillamente perfectos, pero el de otros no está al mismo nivel, algo lógico en un PES o un FIFA con miles de jugadores pero no tan perdonable en un juego que no tiene más de 20. Las pistas de entrenamiento y juego están muy bien recreados, con una buena cantidad de detalles pero hay elementos como el público o los jueces de línea que permanecen totalmente inmóviles durante el partido. Las voces durante los partidos están en perfecto castellano pero parecen restar generadas por un software tipo Loquendo. Son aspectos accesorios que no influyen en la jugabilidad del título, pero que tras VT3 y VT2009 deberían estar resueltas de un modo más acertado para tratar de devolver a la saga el esplendor logrado en recreativas allá por finales de los 90 e inicios del siglo XXI.

El uso de Move, Kinect y WiiMotion Plus se reserva a unos modos de juego específicos, no pudiendo jugar con ellos al Campeonato Mundial.

### Conclusiones:

*Virtua Tennis 4 sigue siendo un título divertido para unas partidas pero que no engancha a pesar de las mejoras en el modo Campeonato Mundial. Muy desacertada la inclusión "capada" de controles de movimientos alternativos.*

### Alternativas:

*La competencia es Top Spin 4, pero es un título muy diferente con un enfoque acusado hacia la simulación.*

### Positivo:

*- Mejoras en Campeonato Mundial*
*- A pesar de su nula evolución sigue siendo muy divertido*

### Negativo:

*- Pocas novedades*
*- No poder jugar a todos los modos con los controles move/kinect/wm+*

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

| | |
|---|---|
| gráficos | 78 |
| sonido | 62 |
| jugabilidad | 66 |
| duración | 82 |
| total | 64 |

### Una segunda opinión:

*Juego rápido y divertido pero carente de profundidad y empaque, supone una mejoría necesaria pero insuficiente, Sega se tiene que replantear Virtua Tennis que cada vez se acerca más a un Mario Tennis.*

*Jorge Serrano*

**desarrolla:** sony · **distribuidor:** sonyt · **género:** musical · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,99 € · **edad:** +7

# Patapon 3

## El juego imaginativo, esta vez, sin imaginación

***Una fórmula sólida, y que me enamoró como a un niño pequeño el caramelo más dulce, regresa perdiendo su misterio de cuento, su lado entrañable y hasta su maravillosa estética. Queda un juego divertido; y ya.***



Patapon para PSP es uno de los motivos para hacerse con la portátil de Sony. Es un juegazo que irá a más cuando pase el tiempo y se recuerde esta generación; y lo digo sin que me tiemble la voz... pero llegan las continuaciones. No soy tonto, soy consciente de que los videojuegos son un negocio y las secuelas venden si tienen una buena base; y Patapon 3 la tiene. Lamentablemente, no ha sabido ir por donde debía.

Patapon es una saga que te enamora a primera vista. Enciences la consola y te llega del UMD una sensación totalmente "buenrrollista", ganas de saber más de esos bichos, interés por explorar, dejando la fórmula jugable (muy buena y acertada) para ser las palmaditas que te hacen seguir mirando los ojillos de tan entrañables criaturas.

Sin embargo, cuando uno se hace con esta tercera entrega, descubre descorazonado que no

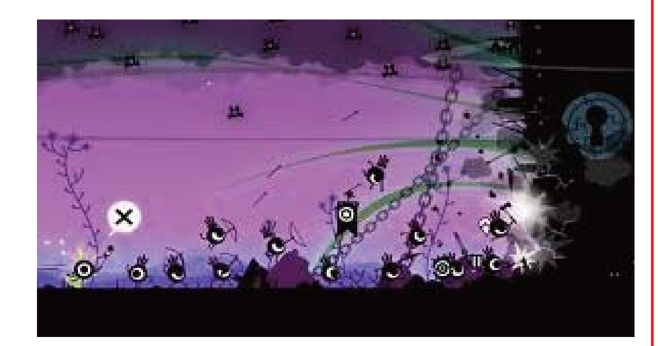
**Siguen siendo monos, el juego sigue siendo divertido pero esta tercera parte es un refrito regulero si hablamos en términos de secuela; pero aún mola.**

queda nada de eso. Sí, sigues moviéndote y batallando como siempre a ritmo de pata-pata-pon... , sí las batallas son divertidas... pero ha cambiado el modo en el que el jugador se involucra, sí, el arte del juego es precioso pero se le han intercalado una serie de secuencias en unas poco inspiradas tres dimensiones (es decir, sin el dibujo plano de Patapon habitual) que carecen de fundamento en el total del producto.

Los añadidos "inútiles" que desvirtúan el corazón de la franquicia continúan: la elección un tanto innecesaria del tipo de héroe que encarnamos desde el inicio, el leveleo de las habilidades y una trama que quiere resultar ser profunda pero que sobra.

En resumidas cuentas, se ha querido seguir con la franquicia pero, en lugar de potenciar sus valores positivos (unos dibujos geniales, su factura de fábula, la inmersión, su sutileza) se han añadido cositas en los lugares equivocados, donde no hacía falta más profundidad porque el juego ya era fuerte ahí desde un buen principio. Una pena. que se suma a los incomprensibles tiempos de espera entre batalla y vuelta al campamento.

Pero aún así, el título sigue siendo disfrutable y adorable, pero toda esta diversión no es más que la herencia del primero, sin ser capaz esta secuela de devolver el interés a la franquicia a alguien que lleva tiempo en el mundo de los videojuegos y mira con ojos críticos. De todas formas, si lo que quieres es más Pata-Pata- Pon, para echar unas risas y pasar un buen rato, lo tienes.








**Conclusiones:**

*¿Se le agotó la magia a la varita del mago? Es posible, pero se deja disfrutar, aún cuando las malas decisiones le restan muchos enteros a la nota final*

**Alternativas:**

*Patapon es único, si no has probado los anteriores, vete a por el primero*

**Positivo:**

*- El universo Patapon en sí*
*- Las inclusiones online*

**Negativo:**

*- Los añadidos desubicados*
*- El nivel de dificultad ha bajado, mucho*

TEXTO: ADRIÁN S. (MUGEN)

| | |
|---|---|
| gráficos | 60 |
| sonido | 60 |
| jugabilidad | 80 |
| duración | 60 |
| total | 60 |

**Una segunda opinión:**

*Estamos ante un titulo divertido, pero que no aguanta bien las comparaciones con sus predecesores. Se ha intentado revitalizar la saga aportando novedades, que lo han alejado un poco de la formula que tan bien funcionaba.*

*Sergio Colina*




**desarrolla:** rare · **distribuidor:** microsoft · **género:** deportes · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 320 msp · **edad:** +3

# Kinect Sports: Desafío Calorías

## Pagamos por...

***Esa es la pregunta que nos haremos una vez hayamos descargado el DLC. Los mismos ejercicios, las mismas rutinas... podría haberse ofrecido gratis y no hubiera pasado nada***




Kinect Sports sigue siendo uno de los títulos que más ha logrado exprimir el teórico potencial de Kinect. Divertidísimo con amigos, solo seguía siendo un buen entretenimiento para echar una partida rápida a la vez que abandonábamos la comodidad de nuestro sofá. Y para intentar incentivar esta faceta del single player, Microsoft ha lanzado un nuevo DLC, aunque esta vez de pago, para el juego.

Desafío calorías realmente no trae absolutamente nada nuevo. Es decir, no hay más pruebas ni tampoco nuevos modos que difieran en gran medida de lo que ya venimos disfrutando desde hace meses. Solo que ahora en vez de competir contra otro avatar, lo haremos contra diferentes tipos de comida.

Nuestro objetivo en este DLC es conseguir una determinada cantidad de calorías quemadas en un marco fijo de tiempo. Si lo logramos, habremos derrotado a

**Más que un complemento como tal, este DLC es más una curiosidad. Le darás un par de oportunidades antes de abandonarlo definitivamente**




nuestro rival. Si no, habrá que volver a intentarlo. Y estos son el apio (5 minutos, 26 Kcal), el plátano (10 minutos, 63 Kcal), la leche (15 minutos, 91 Kcal), una coca-cola (20 minutos, 129 Kcal), la barra de chocolate (25 minutos, 129 Kcal) y la porción de pizza (30 minutos, 238

**Como complemento de fitness es muy pobre. Y como extra de un juego de deportes, no acaba de encajar**

Kcal). Para hacerlo, iremos enlazando las diversas pruebas que ya estaban en el juego original. La propia máquina es la encargada de calcular las calorías que iremos quemando con nuestros ejercicios. Eso sí, al menos para justificar su salida, llega con 250G que podremos desbloquear.

Realmente cuesta ubicar cual es el marco que se había pensado para su salida al mercado. Como programa de fitness se queda corto a todas luces. Sin salir de Kinect hay otras alternativas mucho más trabajadas. Cierto que son juegos retail, pero siendo objetivos, quien compró Kinect Sports no esperaba jugar a Your Shape. Y como aliciente jugable, es nulo. Cambian los marcadores de puntuación por otros de calorías y se han introducido representaciones a escala de nuestro personaje como los rivales a batir.

Al menos ha salido a precio reducido. No es gratis, que hubiera sido lo ideal, pero 4€ es excesivo para lo que ofrece.




## Conclusiones:

*Lo hemos repetido ya unas cuantas veces, pero este DLC no de deja de ser una curiosidad que más pronto que tarde acabarás olvidando. El único atractivo que presenta son los 250G que podremos sumar a nuestro marcador.*

## Alternativas:

*Si lo que buscas es quemar grasa, lo puedes hacer perfectamente sin el DLC. Ahora bien, si buscas una alternativa de fitness, busca EA Sports Active 2 o Your Shape. Cuestan más, pero al menos estas invirtiendo en lo que buscas.*

## Positivo:

- 250G más

## Negativo:

- Pagas por muy poco
- Pronto caerá en el olvido

**TEXTO: GONZALO MAULEÓN**

| | |
|---|---|
| gráficos | 80 |
| sonido | 80 |
| jugabilidad | 80 |
| duración | 20 |
| total | 40 |

## Una segunda opinión:

*Si este DLC hubiera salido gratis, hubiera quedado como una curiosidad más dentro de Kinect Sports. Pero si nos hacen pagar por él... no merece la pena.*

*Ismael Ordás*




**desarrolla:** taito · **distribuidor:** koch media · **género:** puzzle · **texto:** castellano · **pvp:** 36,95 € · **edad:** +3

# Puzzle Bobble Universe

## Explotando burbujas en 3D

***El juego de Taito es considerado un clásico entre los clásicos, una fórmula totalmente atemporal que divierte tanto en el 2011 como en los años 90. Pero en esta ocasión, la fórmula se ha ejecutado con el mínimo esfuerzo***

Una nueva entrega de la saga protagonizada por estos simpáticos dragones siempre es una buena noticia. Y por qué no decirlo, también un éxito asegurado. A la mayoría de jugadores que lo hemos disfrutado en alguna ocasión nos puede la nostalgia, y nos es casi inevitable mostrar nuestro interés por volver a jugar unas partidas a tan adictivo juego. Pese a ser lo mismo de siempre, sí.

Pero en esta ocasión Taito ha conseguido lo imposible. Ha conseguido convertir en un juego mediocre un título de Puzzle Bobble. Respetar la idea original hubiera bastado para conseguir al menos un título decente. Pero la idea está totalmente destrozada. Para empezar, el modo de juego que lo hizo famoso ha desaparecido. Sí, no existe un modo arcade. Aún salvable si existiera un modo multijugador competitivo, pero tampoco. De hecho, no existe modo multijugador alguno. Epic Fail en toda regla.

¿Y en que ha quedado el juego? Puzzle Bobble nos brinda dos modos de juego sin gancho alguno. Por una parte, un modo Puzzle principal que nos invitará a jugar 8 planetas con 10 pantallas más un enemigo final cada uno. Un modo que además de corto, es absurdamente fácil. La famosa línea de ayuda es obligatoria incluso en los planetas más difíciles. Por otra parte, encontraremos un modo desafío más orientado a ser rejugado, pero sin mucha chicha tampoco. Tendremos que conseguir batir nuestros records en 100 segundos, 300 segundos o modo infinito.

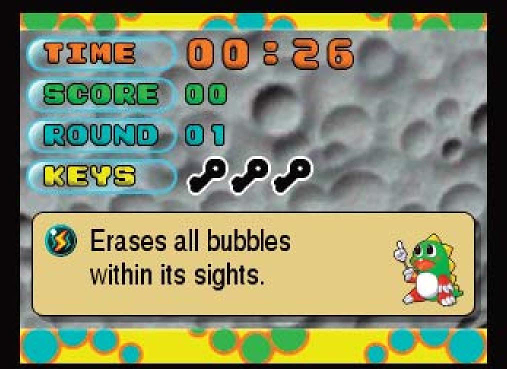
**Un fondo con profundidad y unos engranajes en los laterales son todo lo que PBU puede ofrecernos en cuanto a 3D. Más que suficiente en este aspecto**










## Conclusiones:

*Está claro que se ha lanzado el título con la mínima inversión en desarrollo. Los principales modos han desaparecido, algo que crea bastante desconfianza de cara a nuevos lanzamientos.*

## Alternativas:

*Sin ir muy lejos, invitamos a descargar de Xbox Live Arcade este mismo título más económico y mucho más completo.*

## Positivo:

*- La jugabilidad es sólida como pocas*

## Negativo:

*- Sin modo arcade ni multijugador*
*- Corto y poco rejugable*
*- No vale en absoluto su precio*

**TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO**

| | |
|---|---|
| gráficos | 50 |
| sonido | 75 |
| jugabilidad | 80 |
| duración | 20 |
| **total** | **40** |

## Una segunda opinión:

*Puzzle Bobble Universe ha perdido todo el gancho. Sin un modo como el de las máquinas recreativas pierde bastante gracia. Tampoco podemos disfrutarlo en compañía y es extremadamente corto en solitario. Para nada vale su precio, ni siendo éste reducido.*

*Ismael Ordás*




**desarrolla:** liquid entertainment · **distribuidor:** sega · **género:** acción · **texto/voces:** cast · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +16

# Thor: God of Thunder

## El dios del truño

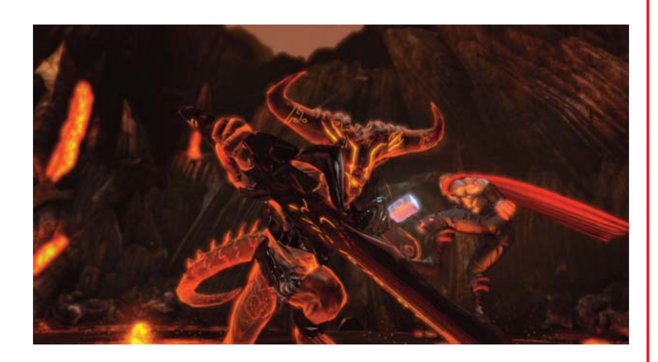
***Un videojuego protagonizado por un superhéroe aprovechando el estreno de una película no es la mejor tarjeta de presentación. Generalmente estos títulos han sido decepcionantes. ¿Qué pasará con Thor: God of Thunder?***

Thor era el superhéroe de Marvel más carismático sin película ni videojuego propios. De la película se ha encargado Paramount Pictures y Sega se hizo cargo del videojuego, confiando el proyecto a Liquid Entertainment en sus versiones de PS3 y Xbox360 y a Red Fly Studio para la de Wii, que no se comenta en este artículo pero que parece estar bastante más lograda que sus "hermanas mayores".

¿En que queda un juego que basa el 95% de su desarrollo en avanzar eliminando enemigos y ofrece un sistema de combate monótono y aburrido? en Thor: God of Thunder, una pena porque la desarrolladora acertó en no seguir la historia de la película y plantea una historia y una trama que podría haber dado mucho más de así en el caso de que se hubiesen hecho mejor las cosas o (la eterna cuestión) hubiesen tenido más tiempo para desarrollar el juego, y no tuviesen la fecha de estreno de la película marcada en el calendario como lanzamiento del videojuego, hay aspectos que parecen indicar que fue así.

La trama de Thor: God of Thunder ha sido supervisada por Matt Fraction, que ha participado en los cómics originales. Toma personajes de distintos libros del dios del trueno y los introduce en una nueva historia en la que Thor debe repeler la invasión que ha sufrido Asgard por parte de unas extrañas criaturas, se trata de una trama simple y muy trillada, pero que bien planteada podría haber dado un juego mucho

**Técnicamente es muy discreto, a nivel gráfico es irregular con unos escenarios simples y poco afortunados y un modelado y animaciones de personajes que parecen de una generación anterior**



mayor del que se le ha sacado al no haber incluido subtramas y otras misiones que realizar y no aprovechar el rico mundo de Thor y todo lo que éste y los personajes que toma de la mitología nórdica podrían haber ofrecido de haberse trabajado más este aspecto.

Pero la carencia principal de Thor: God of Thunder, nos aburriremos de sacudir con nuestro martillo Mjölnir a unos enemigos no especialmente inspirados, es cierto que también disponemos de los poderes de Thor de invocación del rayo y el trueno y otras "magias" pero tampoco aportan demasiado a la jugabilidad que al cabo de una hora de juego ya ha mostrado todo lo que tiene. No se ha contemplado la inclusión de puzles o plataformas que den un poco de variedad al título, y solamente se han incluido zonas que deberemos explorar en busca de items que mejoren y potencien nuestras habilidades. La jugabilidad la complementa las batallas contra los jefes finales de cada fase, aquí se recurre al uso de quick time events, con una implementación que tampoco llega a la de los juegos referencia en el género.

Técnicamente es muy discreto, a nivel gráfico es irregular con unos escenarios simples y poco afortunados y un modelado y animaciones de personajes que parecen de una generación anterior. Destacan en este aspecto los efectos de luces asociadas a los rayos y demás efectos meteorológicos que Thor puede usar. En el aspecto sonoro destacan los efectos de truenos y rayos y un doblaje notable a nuestro idioma.



### Conclusiones:

*Un ejemplo más de que cuando se lanza un juego para aprovechar el tirón comercial de una películano suele salir nada bueno, muy prescindible a no ser que seas muy fan de Thor.*

### Alternativas:

*Por género son mucho mejores Castlevania LoS, God of War o el sorprendente Bayonetta, si lo que buscas es ponerte en la piel de un superheroe Batman Arkham Asylum sigue siendo la referencia.*

### Positivo:

*- Efectos visuales y de sonido*

### Negativo:

*- Jugabilidad monótona y aburrida*
*- No se saca ningún provecho de la historia y los personajes*

**TEXTO: JOSÉ BARBERÁN**

| | |
|---|---|
| gráficos | 42 |
| sonido | 64 |
| jugabilidad | 32 |
| duración | 52 |
| total | 38 |

### Una segunda opinión:

*Busca en tu tienda y casi cualquier otra opción que encuentres será mejor que Thor: God of Thunder. Un fiasco.*

*Gonzalo Mauleón de Izco*

**desarrolla:** city interactive · **distribuidor:** city int. · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 40,99 € · **edad:** +18

# Sniper Ghost Warrior

## Que no te engañe lo de “sniper”

***Fórmula “Call of Duty” mediante, nos llega un shooter genérico, del montón que no cumple con lo que promete, fallando ya desde la primera fase en aspectos elementales que se le suponen a un título de francotiradores***



Como jugador, hay dos subgéneros que, estando muy poco explotados, recojo cada cosita que sale de ellos, con mucho mimo e interés; así, claro está, me llevo los palos que me llevo. Hablo de juegos de samuráis y del que nos ocupa: de francotiradores.

Los dos deberían basarse en algo elemental: el poder del silencio, de la soledad, del ambiente y de la sofistificación de cada momento. Bien, Sniper Ghost Warrior pasa de todo esto, se confunde con él mismo con escencarios pasilleros, situaciones que no tienen nada ver con un tipo que debería llevar a fuego lo de “Una bala, una baja” y lo envuelve todo con una jugabilidad rígida y ridícula, muy guiada y absurda.

Un juego de francotiradores debería potenciar los enfrentamientos uno contra uno más, incluso, que un Street Fighter. Recuerdo el manga clásico Golgo 13 donde el protagonista invierte un capítulo entero en agotar, du-

**El juego no está a la altura de lo que se le presupone, además de tener serios problemas de planteamiento y de control... pero ya se ha anunciado una secuela**

rante semanas a su rival para, desmoralizarlo y luego cargárselo cuando su moral se ha ido al traste. Aquí eso no sucede para nada, con el peor arranque para el juego que es: una jungla que es un corredor donde te aparecen enemigos de dos en dos, se te paran en la cara y has de matarlos con el rifle sniper.

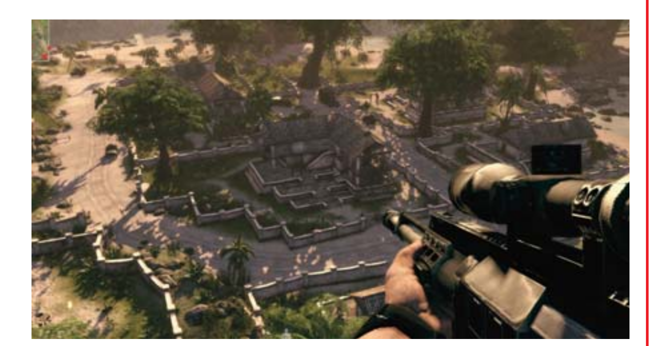
Lo peor es que la selva es más lineal que los pasillos de Final Fantasy XIII,entonces ¿si mato a tu colega por qué miras para arriba? ¡O estoy delante o estoy detrás!

La IA enemiga es mala, pero se descubre peor cuando haría falta enemigos sobresalientes que jugarán con nosotros. Sí, haría falta The End con su loro en lugar de unos tipos sin carisma que tanto da si les disparas al dedo del pie como a la cabeza, morir, mueren igual.

En lugar de esforzarse en mejorar el corazón del título, los desarrolladores le han añadido escenas donde tomamos el control de grandes ametralladoras y ¡Ras! A cargárnoslo todo... si es que...

Jugabilidad floja, IA lastrante... al menos el apartado gráfico da un poco el tipo, aunque se nota que el motor empleado podría dar más de sí, también las melodías deberían esforzarse en sonar más propias y también... mejor no seguimos.

En resumidas cuentas, juegos que no son sólo de francotiradores entregan mejor al usuario la tensión del disparo; y eso es imperdonable. Para una buena experiencia de snipers, dejaos de historias y revisad la excelente película “Enemigo a las puertas”. El día que consigan trasladar esas sensaciones a un videojuego será algo increíble. Yo sigo esperando.





### Conclusiones:

*Ni lo extras con los que llega la versión de PS3 consiguen darle valor a un título mediocre*

### Alternativas:

*Metal Gear Solid 3 es mejor en sus instantes de francotirador que todo el juego en sí*

### Positivo:

*- Los gráficos mantienen el tipo*

### Negativo:

*- No es la experiencia “sniper” definitiva*
*- No apetece jugar tras haber superado la primera pantalla*

TEXTO: ADRIÁN S. (MUGEN)

| | |
|---|---|
| gráficos | 40 |
| sonido | 40 |
| jugabilidad | 30 |
| duración | 30 |
| **total** | **30** |

### Una segunda opinión:

*Demasiado simplón para lo que se le podría presuponer. No destaca en ningún apartado. Y para colmo, no responde como debiera.*

*Sergio Colina*


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers






**perpetrado por:** the software toolworks · **con la complicidad de:** nintendo · **arma del crimen:** snes · **año:** 1993

# El rincón abyecto

## Mario is missing

***Seguro que habéis oído más de una vez la frase de "Un juego educativo no puede ser divertido". Y desde luego que el juego del que hoy trata la sección no es el más adecuado para refutarlo...***



Bienvenidos a este nueva sección en la que los redactores de la revista nos convertimos en cronistas de los más terribles y macabros episodios de nuestro hobby favorito. Mes tras mes repasaremos las más infames propuestas jugables surgidas de las perturbadas mentes de malignos programadores con el único objeto de causar aburrimiento y horror a partes iguales en el incauto jugador. Si, amigos, estamos hablando de lo peor de lo peor. Si posees alguno de estos juegos en tu colección, harías bien en incinerarlo para evitar que se extienda la infección.

**¿Mario secuestrado?**

En un alarde de originalidad, Bowser decide secuestrar a Mario en vez de a la princesa. ¿Y quién mejor que su hermano para acudir en su ayuda?. Lo que no sabe el pobre Luigi es que esta vez tendrá que viajar a una lugar extraño y alienante: El mundo real.

**Un mundo inquietante.**

**Esta es la cara que se le quedó a un servidor tras jugar cinco minutos a este "juego" *(Izquierda)*. Para que se note que somos cultos y leídos nada mejor que una serie de preguntas aleatorias sobre geografía e historia aderezadas con respuestas bizarras elegir *(Derecha)***




Y es que la representación que hace el juego del mundo real es perturbadora: Excéntricos paisanos correteando, enemigos que explotan soltando pistas, y eventualmente puestos de información, cuya tarea no es informar al turista, si no más bien atosigarle a preguntas. Lo más triste es que la propia Peach atiende en dichos puestos. La crisis debe de haber llegado al Reino del Champiñón para que su alteza tenga que pluriemplearse como una vulgar plebeya.

**Nuestra épica conquista.**

Y es que tardamos poco tiempo en darnos cuenta de que multitud de objetos simbólicos de todo el mundo han sido robados y, Luigi, cosmopolita donde los haya, decide que recuperarlos es mejor idea que salvar a su hermano que ya lo tiene muy visto. Para aumentar la "diversión", cada vez que recuperamos un objeto no nos deja devolverlo hasta que hemos respondido a varias preguntas "para comprobar que decimos la verdad". En este inquietante universo paralelo tampoco hay expertos ni tasadores ¿Qué importa que lleve la Gioconda conmigo si no sé quien la pintó? Está claro que miento, que la robaran ayer es pura casualidad... claro.

En un intento audaz por aburrir aún más al jugador los enemigos no pueden inflingirnos daño, con lo cual todo se centra en buscar, contestar y seguir buscando. La falta de habilidad no se castiga, aunque si se castiga a la paciencia del sufrido jugador. Solo se salva la música, pero por contener muchos remixes del Super Mario World, que si no...






Afternoon Edition
Sports, Page 11
METRO
Extra, Extra!
Valuable Artifact Missing
++++++
35 CENTS

Missing: the Maasai headdress
Reward: $2400 -- Bonus: $0

-- MAASAI VILLAGE --

Of the more than 70 tribes in Africa, none are more visually well-known than the Maasai. Their lives revolve around their cattle and the money they make from trading herds. But the Maasai are also famous warriors. When the male Maasai reaches the age of fifteen, he is initiated into the warrior group. He dyes his skin a distinctive reddish-orange with pastes from the ocher plant. His hair is tightly braided and then it too is covered with ocher paste. As young warriors, the boys hunt with blunted arrows. Small birds are their

***Conclusiones:***

*Un fracaso total: Un juego que no es tal, ya que podría aburrir a un pedrusco. Y de educativo tiene el nombre, y no creo que ningún padre cuerdo quisiera este tipo de educación para sus hijos. Esto nos deja un juego ideal para inagurar esta sección con el listón bien bajo. Ah, eso y también sirve como ejemplo de como NO hacer las cosas*

**TEXTO: MIGUEL ARÁN**

**NOTA: -5**
**abyecto**

Juego sugerido por:
***Redacción GTM***

**Envía tus propuestas para el rincón abyecto a:**
**contacto@gamestribune.com**

# Super Cobra







**FICHA TÉCNICA** **Año**: 1981 - **Plataforma**: Arcade/Msx - **Género**: Shoot´em´up

*Otra rememoración nostálgica de uno de los arcades más complicados de todos los tiempos. Terminarse este título con una única moneda era poco menos que de seres superdotados y muy dignos de contar con su público durante la partida*

Difícil como pocos, Super Cobra en su versión arcade, representa todo aquello que los consumidores actuales de videojuegos no queremos encontrarnos en nuestras pantallas.Todo un juego del infierno al servicio del diablo. Un título en el que, o bien nos armamos de una increible paciencia únicamente escrita en los evangelios o terminaremos rompiendo el mando o el teclado de nuestro emulador contra el suelo o la cabeza de alguno de nuestros acompañantes.

En Super Cobra el protagonista es un helicóptero armado "hasta los dientes" con una diminuta ametralladora y un bombardero doble. Todo un engendro armamentístico que hará la sombra a cualquiera de los shooter de los de ahora. Obviamente hablando con ironía.

Un intento por parte de la hoy todavía existente Konami, para crear un nuevo Scrambler(otro clásico de unos años antes) dotado de una serie de mejoras tanto gráficas como jugables, que conseguían mejorar en mucho al original aunque para la gran mayoría de los nuevos videojugones no es más que otro viejo, vetusto y anticuado arcade.

Con una jugabilidad que a día de hoy sería inconcebible, SC es casi más complicado de terminarlo por esta que por los propios enemigos del juego. Misiles, baterías antiaéreas, platillos volantes y naves interplanetarias entre otros, destruirán nuestra nave al más mínimo descuido. Esquivas y tremendamente mortales, aunque ese no es el único inconveniente con el que los diseñadores

*Difícil como pocos, Super Cobra en su versión arcade, representa todo aquello que los consumidores actuales de videojuegos no queremos encontrarnos en nuestras pantallas.Todo un juego del infierno al servicio del diablo*

## Declive de las recreativas

*Fueron por un tiempo las reinas de los salones y parte muy importante en las ansias lúdicas de cientos de miles de jugones. Raro era el bar que al amparo de los futbolines no tenía una de estas. Su ocaso vino con el nacimiento de las consolas de nueva generación. Allá por la era de los 32 bits. Fue el último pulso que mantuvieron junto con las "plays". Tan sólo en Japón, Corea y en algunos recónditos lugares del continente europeo siguen manteniendo su status. El caso nipón es digno de admirar, constituyen una de las mayores fuentes de ingresos de los pequeños y medianos comerciantes. Allí es todo un deporte. Nuevos y más modernos modelos siguen fabricándose mientras aquí en la más cómoda Europa, prácticamente han desaparecido. Sin duda, una gran etapa en la vida de un videojugón que muy pocos pudieron disfrutar.*

SUPER COBRA

(C)2008 BY JÖRG HEYLTJES / GERMANY

<SPACE>....TOP TEN
<STOP>.....PAUSE
<?>........INFO (SCORING)
<c>........HIGHSCORE-SAVER ✔
<F1>.......10 LIVES
<F3>.......INVINCIBLE
<F5>.......UNLIMITED FUEL

PRESS FIRE ON JOYSTICK IN EITHER PORT!

**Podríamos definir a muchos juegos de este estilo como feos, aburridos o complicados. Imposible sería el término más apropiado en este caso**

del juego decidieron hacernos el juego a ojos de los occidentales casi imposible.

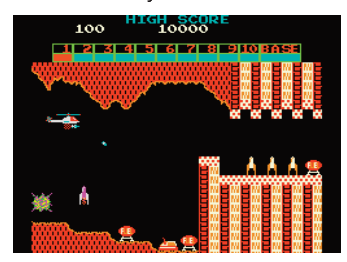
A lo largo y ancho de cada uno de los niveles, será un milagro maniobrar sin tropezarse con cualquiera de los elementos que de forma "súbita" se representarán en pantalla. ¿He dicho súbita? Pues sí, y esta es una de las características o defectos que en la gran mayoría de las ocasiones harán que desistamos de seguir jugando.

Las formaciones montañosas serán tanto o más peligrosas que el resto de elementos del juego cuando se dibujen repentinamente a la derecha de nuestro monitor. Cualquier "toque" por pequeño que sea con la orografía de los particulares paisajes del juego, hará que nos desintegremos en mil pedazos.

La pantalla estará en constante movimiento durante toda la partida y de ningún modo podremos frenar el avance de esta. Tan sólo y en el espacio que esta nos vaya dejando, podremos pilotar hacia atrás con la consiguiente dificultad.

Para rizar el rizo y puesto que a sus creadores les pareció poco, dicho aparato contará con un límite de combustible. El cual y de forma habilidosa deberemos ir recogiendo de diferentes depósitos a nivel de suelo.

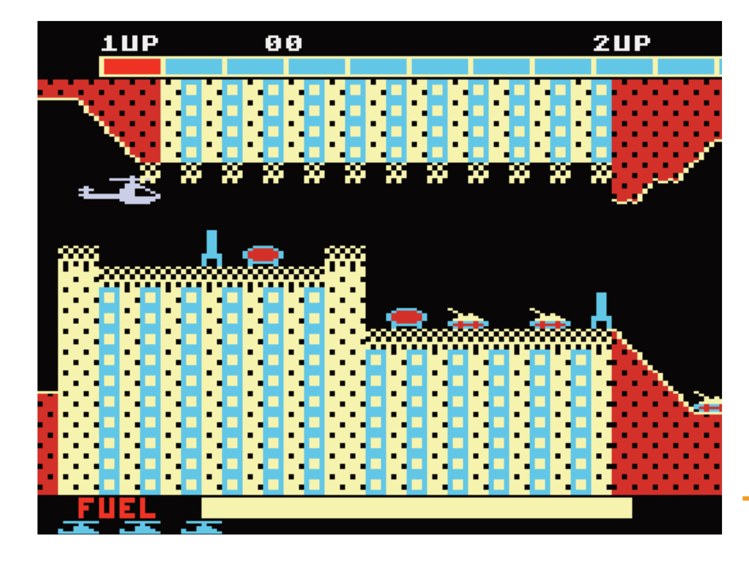
Pero esto no es todo. Para bombardear correctamente tanto instalaciones como parte del nivel, nuestras bombas harán una especie de efecto parábola tal cual como harían en la realidad. Misiles y naves atacándo-




nos, límite de combustible, la pantalla, las montañas... ¿ya estamos sudando?

De todos modos y aunque no somos nada optimistas al tratar su complicación, Super Cobra se convertirá con el tiempo en un juego en el que terminarlo será todo un reto, digno de grabar en video y enseñárselo a nuestros nietos. Casi tanto como terminarse cualquier Metal Slug con una única vida.

De todos modos y para aquellos que son un poco más "nenas" o que simplemente se han criado entre videojuegos guiados, SC tiene sus diferentes ports para otros sistemas y consolas. Tales como: Atari, Msx, Commodore 64, psx, etc. Todos y cada uno de ellos muy rebajados en cuanto a dificultad, niveles y número de enemigos.




**TEXTO: DANI MERALHO**

# In The Hunt







**FICHA TÉCNICA** **Año**: 1997 - **Plataforma**: saturn - **Género**: shooter horizontal

*Pues sí, un shooter. Pero no cualquier shooter, ni de un estilo tradicional. Efectivamente es un shooter 2d horizontal, pero más parecido a fases concretas de la saga Metal Slug que un típico título de naves*

Echemos un vistazo a esas imágenes... No, no es raro que se parezca a la clásica serie de SNK en mucho más que el desarrollo de dichas fases. El juego entero tiene toda la pinta de un "spin-off" de Metal Slug en submarinos. ¿Por qué? Pues porque los mismos diseñadores son los responsables, si bien no la misma empresa. Este juego llegó a los arcades de mano de una compañía llamada Irem que, según parece, acabó bastante mal económicamente, por lo que el juego fue reprogramado para Saturn (supongo que la versión de PSX también) por SIMS...

Pero, dejándonos de rollos, ¿qué tal es el juego? Pues para mi gusto, genial. En lo referente a gráficos, sonido y jugabilidad es todo lo que podríamos esperar de la serie mencionada. O sea, muy bueno. Tiene mil sprites moviéndose a la vez en la pantalla y unos jefes de fase impresionantes (algunos francamente originales) y, por supuesto, el dedo nos acabará doliendo de tanto disparar. Nuestro submarino se maneja con 3 botones: uno para disparo frontal (torpedos, nuestro disparo básico), uno para disparar hacia arriba (tipo ráfaga de balas, para cargarnos a los que nos vienen por encima, aunque también deja caer lentamente una especie de carga explosiva) y el botón C para ambos disparos a la vez. Y listos. Si subimos a la superficie, el disparo vertical cambiará ligeramente para adecuarse un poco al pequeño detalle de que tenemos aviones o torres o trenes que derribar. No es mala cosa

## La maldición de los dos procesadores

*Todos sabemos de sobra que Sony se llevó el gato al agua con su primera PlayStation. Los desarrolladores preferían trabajar para esta plataforma por el considerable esfuerzo y tiempo que se ahorraban al programar en C, mientras que Sega seguía obligándoles a programar en ensamblador. No sólo eso, sino que la arquitectura del hardware de Saturn resultaba especialmente tediosa, y desarrollar títulos que aprovechasen dicho hardware era mucho más complicado.*

*De hecho, casi eran los propios programadores de Sega los únicos que conseguían sacarle partido (Virtua Figher 2, Nights, Burning Rangers, Panzer Dragoon Saga). Las third parties optaban por desarrollar para PlayStation y, como mucho, convertir posteriormente a Saturn sin plantearse optimizar el juego para esta consola. Casos como In The Hunt o el inolvidable Castlevania X, inexplicablemente inferiores en Saturn pese a su mayor poder 2d (que Capcom y SNK sí supieron aprovechar), parecen ser pruebas fehacientes de esta circunstancia.*




**La razón por la que In The Hunt nos recordará a Metal Slug es simple: si bien no se trata de la misma empresa, sí son los mismos diseñadores**

In The Hunt también se parece a Metal Slug en el contador de tiempo... y en que la pantalla no avanza sola como es un rasgo casi definitorio del género shooter. En su lugar, nos aparecerá la clásica flechita de "Go! Go!" en la esquina superior derecha, y nosotros nos moveremos. Lógicamente, el submarino no es supersónico sino más bien al contrario, algo lento debido, claro está, a que estamos bajo el agua. Tendremos muchas lindezas que esquivar, tanto disparos de submarinos enemigos como rocas que se desprenden del techo de una gruta o bombas que dejan caer los aviones. A veces el espacio disponible para moverse será muy reducido, porque el nivel del mar estará bajo y tendremos que movernos con sumo cuidado porque hay minas... y un malo maloso grande que ocupa gran parte del aire por encima del nivel del mar. Todo ello aumenta la variedad de un juego cuyo planteamiento podría ser, a priori, muy repetitivo, y ofrece también una dificultad añadida. ¡A más de un nivel habrá que pillarle el truco!
Los puntos malos de este juego son básicamente tres: por un lado, en momentos en los que explota todo, cae un puente y nos bombardean, etc., las ralentizaciones llegan a ser molestas. Por otro, al igual que en Metal Slug, tenemos continuaciones infinitas, algo que a mí no me importa lo más mínimo pero entiendo que muchos jugadores prefieran el reto "más arcade". Por último, hay al menos una tirada de la versión japonesa de este juego que viene con un defecto en el arranque, y puede tardar una barbaridad en cargar al inicio o ni siquiera llegar a hacerlo (sin embargo, curiosamente, se le hace una copia y funciona). Las versiones occidentales, que yo sepa, no presentaron ese problema.




In The Hunt no es una rareza ni es exclusivo de Japón ni nada parecido. No es uno de estos títulos de Saturn que encuentras a patadas y tirados de precio, pero ni mucho menos es caro. A mí la versión japo me salió por 12 euros. No sé si es su precio habitual, pero estando impoluto me pareció un precio justo. Es cierto que al comprarlo se cuenta con el riesgo de dar con una de las copias defectuosas (aunque la mayoría deberían estar más que "controladas") y que las ralentizaciones cortan un poco el rollo cuando uno está muy metido en la acción, pero In The Hunt (Kaitei Daisensou en su país de origen) constituye una alternativa original y muy interesante al género del shooter horizontal en 2d, que ya empezaba a quedarse algo manido allá por 1997.

**CARLOS J. OLIVEROS**

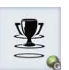



# Portal 2

La secuela del Juego del Año de 2007, Portal 2, es una alucinante aventura que te reta a utilizar un ingenioso armamento en un diabólico laboratorio. Usando un dispositivo de portales experimental, tendrás que enfrentarte a una Inteligencia Artificial cargada de inventiva llamada GLaDOS. Rompe las leyes de la física espacial en formas que nunca creíste posible, con una gran variedad de rompecabezas y una historia que se expande a través del modo para un jugador y del cooperativo.

Gracias a logros360.com, os enseñamos los 39 logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.

*¡Desbloquealos todos!*



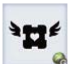
**Disfruta por un tubo** Puntos: 15
Domina los embudos de traslación.



**Lunático** Puntos: 20
Ponlo en su sitio.



**Cabezota** Puntos: 10
Niégate a resolver la primera prueba del Capítulo 8.



**Conservación de la masa** Puntos: 20
Rompe las reglas en la cámara de pruebas 07.



**Mi gozo en un foso** Puntos: 30
Demuéstrale a ese foso quién manda aquí.



**Máximo rendimiento** Puntos: 30
Completa la cámara de pruebas 10 en 70 segundos.





**Última transmisión** Puntos: 5
Encuentra la señal oculta en unas de las guaridas del 'hombre rata'.



**Puente sobre aguas preocupantew** Puntos: 10
Completa la primera prueba con puentes de luz sólida.



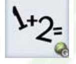
**El despertar** Puntos: 5
Sobrevive al 'modo manual'.



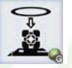
**Donde nos mata** Puntos: 20
Escapa de ahí.



**En blanco** Puntos: 15
Completa la primera prueba que incluye gel de conversión.



**Segunda opinión** Puntos: 15
Pasa la misma prueba dos veces.



**Tú déjalo caer** Puntos: 20
Coloca un cubo sobre un botón sin tocar el cubo.



**Pasar la ITV** Puntos: 5
Deja que te analice un detector de torretas defectuosas.



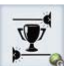
**Torredáctilo** Puntos: 5
Usa una Placa de salto de fe para lanzar una torreta.



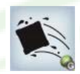
**Choca esos cinco** Puntos: 5
Celebra tu éxito en la calibración cooperativa.

**SaBOTaje** Puntos: 10
Escapa con Wheatley.

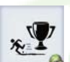
**Monstruo** Puntos: 5
Vuelve a encontrarte con GLaDOS.



**A mí no me convencen** Puntos: 10
Completa la primera prueba con láseres termales disuasorios.



**Fuera de la ley de la gravedad** Puntos: 20
Atrapa una caja pintada de azul antes de que toque el suelo.



**Ciencia (sin) fricción** Puntos: 15
Domina el gel propulsor.

**Resolución de conflictos** Puntos: 15
¡Pulsa el botón!



**La que acecha en el umbral** Puntos: 20
Examina todas las puertas de cámaras de pruebas vitrificadas.



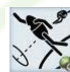
**Retrato de una dama** Puntos: 10
Busca un retrato escondido.



**La caída de Broma** Puntos: 25
Coloca un portal bajo tu compañero del modo cooperativo mientras hace un gesto.



**Piedra, papel o tijera** Puntos: 20
Gana 3 partidas seguidas de piedra, papel o tijera en modo cooperativo.

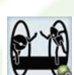


**Aprendiendo a confiar** Puntos: 10
Completa todas las cámaras de prueba en el trazado cooperativo Masa y velocidad.





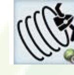
**Economía portalera** Puntos: 20
Completa la Cámara 3 (modo coop) en Puente de Luz Sólida haciendo uso de sólo 5 portales.



**Tendiendo puentes** Puntos: 15
Completa todas las cámaras de prueba de Puente de Luz Sólida en el modo cooperativo



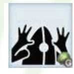
**Tres son compañía** Puntos: 25
Busca el cubo de compañía oculto en una cámara de pruebas cooperativas.



**Trapecista de portales** Puntos: 25
Entra en 4 portales distintos sin tocar el suelo en modo cooperativo.



**Has salvado a la ciencia** Puntos: 100
Completa todas las cámaras de prueba en todos los trazados cooperativos.



**Expresión corporal** Puntos: 15
Realiza los 8 gestos voluntariamente en modo cooperativo.



**Sigo vivo** Puntos: 15
Completa el trazado 4 del modo cooperativo sin que mueras tú o tu compañero.



**A buen entendedor** Puntos: 5
Sigue los consejos de huida de GLaDOS.



**Paseando la patata** Puntos: 15
Que la ciencia no se detenga.

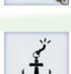




**Sin rencores** Puntos: 10
Salva una torreta del reciclaje.



**El gel que repele me estremece** Puntos: 15
Domina el gel repulsor.



**¡Barco al agua!** Puntos: 10
Descubre el experimento perdido.

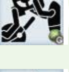




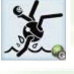
**Apagón digital** Puntos: 75
Rompe 11 monitores de las cámaras de prueba.



**Espectáculo aéreo** Puntos: 20
Haz 2 gestos aéreos antes de tocar el suelo en modo cooperativo.



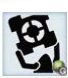
**Trabajo en equipo** Puntos: 10
Completa todas las cámaras de prueba en el trazado cooperativo Trabajo en equipo.



**Gesto inane** Puntos: 25
Mientras tu compañero gesticule en un puente desde tu portal, muévelo para que caiga en prin-



**Se mira pero no se toca** Puntos: 10
Baila delante de una torreta bloqueada por un puente de luz sólida en modo cooperativo.



**Que no se escape ni uno** Puntos: 20
No pierdas ningún cubo en la cámara 6 del trazado cooperativo Masa y velocidad.



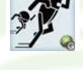
**Superando los obstáculos** Puntos: 15
Completa todas las cámaras de prueba en el trazado cooperativo Embudos de traslación.



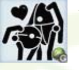
**Buscando problemas** Puntos: 10
Búrlate de GLaDOS delante de una cámara en los 5 trazados del modo cooperativo.



**Profesor Portal** Puntos: 75
Tras completar coop, completa el Calibración online con un amigo que nunca lo haya hecho antes.



**Corona triple** Puntos: 15
Resuelve 3 cámaras cooperativas en el trazado Masa y velocidad en menos de 60 segundos cada una.



**Amigos con derecho a roce** Puntos: 50
Abraza a 3 personas distintas de tu lista de amigos en modo cooperativo.

# Multijugador en solitario




## Una paradoja muy simple de explicar

**Todos aquellos que nos hemos visto afectados por el lamentable ataque a PSN, y sobre todo, los que sólo poseen PS3, han pasado varias semanas desprovistos de la posibilidad de echar una partidita online con los colegas, de abrirse al resto del mundo y confrontarse en un terreno de juego, en el campo de batalla o en el asfalto quemando ruedas**

Seguramente puede considerarse como curioso el que este período de mantenimiento forzado sirva para reflexionar un poco sobre la tremenda evolución del juego a varias bandas. La instalación definitiva de la banda ancha y las plataformas de conexión que integran tanto PS3 como Xbox 360 de serie han sido el espaldarazo necesario para que el término multijugador lleve siempre consigo la palabra online; evidentemente, siempre hablando en el terreno de las videoconsolas, ya que el PC lleva mucho tiempo ofreciendo esta vía de juego a través de la red de redes.

Pero decía, que es posible pararse un momento a reflexionar, ¿alguien se acuerda de la época en la que Multijugador no estaba ligado a una conexión a internet? Yo, desde luego, sí; primero, porque ya tengo una edad, oiga, y segundo, porque tales épocas de ocio electrónico me proporcionaron grandes recuerdos que siempre gusto de conservar y plasmar en artículos o conversaciones con colegas.

Y es que conectar un Multitap



a una Super Nintendo -en mi caso aún poseo el Tribal Tap, nada más y nada menos que seis puertos de conexión para mandos- y luego enchufar un Super Bomberman con cuatro colegas era la ostia en verso. Un juego aparentemente infantil escondía bajo su ñoño caparazón una fuente de maldad infinita, canalizada a través de darle puñetazos a una bomba en el último momento para que nuestro rival saltara por los aires y que el colega intentara devolvernos el puñetazo en tres dimensiones. Y hablo de tres dimensiones reales, no las de la 3Ds.



Más ejemplos. Super Mario Kart 64. Cuatro mandos. Pantalla partida en cuatro fragmentos perfectamente delimitados y cuadriculados, y piques infinitos. Bueno, infinitos no, concretamente hasta que el cartucho era cambiado por el International Superstar Soccer 64 y nos pegábamos partidos de dos contra dos, sin darnos cuenta de que el reloj marcaba ya las seis de la mañana.

Salto atrás. Trivial Pursuit de Domark en Amstrad CPC; toda la familia reunida alrededor del ordenador personal, mientras un rechoncho personaje lanza preguntas a diestro y siniestro, tu hermana pequeña te deja en ridículo dando lecciones de historia, te descojonas porque tu padre confunde el alpinismo con el montañismo, y tu madre presume de saber de películas antiguas donde salía una tal Katherine Hepburn.




Y podría lanzar más madera al fuego si visitara con la memoria los salones recreativos y la masa de jugadores agolpada frente a la máquina de las Tortugas Ninja, cuatro adolescentes luchando contra Bebop y Rocksteady, perfectamente sincronizados y echándose las culpas unos a otros. Vaya que sí.

Sin embargo, en la actualidad uno asocia multijugador al online, a la hora de diseñar un videojuego se suele desechar la opción de jugar en la misma consola, algo que en cierta clase de títulos, como los de conducción, suele resultar especialmente sangrante. Aunque la red de redes nos interconecte de una manera imposible de imaginar por dos enanos que luchaban codo con codo en el Target Renegade de Spectrum, lo cierto es que hoy día, cuando practicamos el Multijugador, lo solemos hacer en solitario.

**Texto: PEDJA**
**cedido por**
**ELPIXEBLOGDEPEDJA**

# Shin Megami Tensei: Referente de JRPG



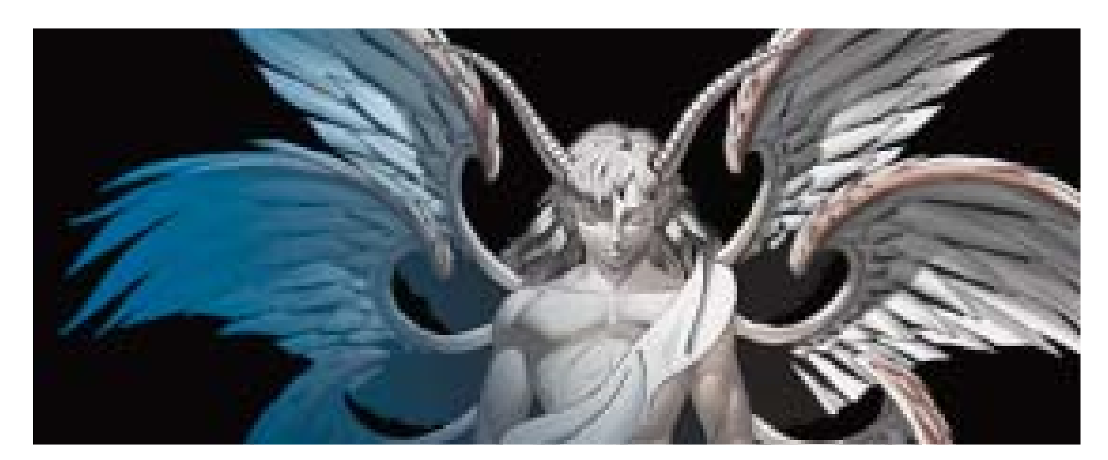

***Hablar de esta saga supone sumergirnos en más de 20 años de historia. Así de prolífica resultó esta serie de juegos, que aún a día de hoy nos sigue sorprendiendo con la numerosa cantidad de títulos que le pertenecen***

La sola firma en la tapa de algún juego que rece Shin Megami Tensei (o Megaten, más popularmente conocido) enseguida nos remonta a juegos fantásticos, a aventuras plagadas de ocultismo, demonios y decisiones de dudosa moralidad. Todo un universo, para que el amante del J-RPG se adentre y disfrute.

Megami Tensei significa, literalmente, "Reencarnación de la diosa", y a pesar de lo que muchos creen, no guarda relación alguna con el nombre del director del juego ni nada por el estilo (como si pasa, por ejemplo, con Sid Meier entre otros). La saga de juegos con este título comenzó sus andanzas allá en 1987, cuando en Japón todavía seguían mareados con las bondades expuestas por el primer Dragon Quest. Toda la saga ha estado bajo la tutela de Atlus, empresa nipona que desde hace años nos hace disfrutar de obras de buen hacer, tanto como distribuidora, o también como desarrolladora. Los orígenes del mundo de Megami Tensei son responsabilidad directa de una novela escrita por Aya Nishitani, que posteriormente (según se cree, nunca fue constatado) vendió sus derechos a la empresa de videojuegos para que pudieran usar el nombre a gusto y placer. Cabe aclarar que todos los juegos de la saga son J-RPG (es decir, orientales), aunque tengan distintas características que los identifiquen.

Uno de los elementos comunes en todos los juegos Megaten, es su ambientación dentro de los límites del ocultismo. Sin excepción, cada uno de sus juegos bebe directamente de demonios, eventos paranormales y demás elementos fantásticos, resaltando sobre todo el primer componente citado. Para la época en la que salió la primera entrega, resultaba totalmente novedosa la temática, ya que la oferta de RPG eran copias burdas del universo de Dragon Quest, es decir, cierto corte y ambientación medieval, ya sea en su entorno como en sus personajes. Al romper con esta temática de manera tan radical ofreciendo entornos situados en un futuro cercano, siempre estuvo en los primeros planos de la crítica desde su comienzo, aún cuando tenía que competir con gigantes de la talla de Final Fantasy (que aunque tenga detractores aquí en occidente, en Japón son





palabras mayores). Uno de los elementos que se repetirá de alguna u otra manera en los títulos Megaten, es la utilización de demonios (también novedoso, pues en ese entonces, en la mayoría de RPG hablaríamos de monstruos) tanto como aliados o como enemigos a vencer. En el caso de ser aliados, se podrán "fusionar" para obtener nuevos y mejores demonios. Si creían que la mitología es bien reseñable en el universo Final Fantasy, prepárense para encontrarse con un compendio de mitos, creencias populares y criaturas legendarias en los juegos de Megaten. Y también, la ya citada moralidad adversa que nos presentan sus argumentos, pues en ellos se verán temáticas que difícilmente sean abordadas en conversaciones de otros juegos.

La extensa lista de juegos que alberga este título (aproximadamente 39 videojuegos, sacando algunos que no llevan el nombre de la saga) hace necesario algún tipo de división para su mejor entendimiento. En este caso, ciertos elementos comunes en cada una de sus entregas hacen más factible su clasificación en distintas ramas dentro del mismo universo. De esta manera, el análisis de todos sus títulos quedará subdividido para analizarlo.

**Los juegos de la saga principal**

Aquellos títulos que beben directamente del argumento del libro de Nishitani, son entendidos como la columna vertebral de la saga Megaten, además de darle inicio allá en el año 1987. En el mismo salieron dos juegos bajo el mismo nombre, pero con mecánicas un tanto diferentes. Digital Devil Monogatari – Megami Tensei sería publicado para MSX y NES/Famicom, difiriendo en sus mecánicas de juego; para la primera, un A-RPG de vista cenital y para la segunda, un RPG por turnos en primera persona. La versión de Famicon tendría su segunda entrega, Digital Devil Monogatari – Megami Tensei II, que junto a su predecesor serían recopilados posteriormente bajo el título Kyuuyaku Megami Tensei para Super Famicom. Luego vendrían los juegos que directamente serían columna vertebral de la saga, directamente denominados Shin Megami Tensei (y su posterior entrega, la segunda) publica-



dos originalmente para Super Famicom (en 1991 y 1994 correspondientemente). Todos estos títulos (exceptuando el primero de MSX) tienen la extraña particularidad de beber directamente del planteamiento dungeon´s crawler que se les imprimía a los RPG occidentales en la década del 80, separándose así del trazado de sus contemporáneos nipones. Todos tienen cierta continuidad cronológica, aunque no necesariamente se debe saber la historia del sucesor para jugar el posterior. Se ambientan en un Japón post-apocalíptico y comenzaban a dar las primeras muestras del característico sistema de combate con demonios aliados, que sería marca registrada de la casa con el correr del tiempo.

La tercera entrega de Shin Megami Tensei original se haría esperar hasta el año 2003, con la negra de Sony, bajo el agregado de Nocturne en el nombre. Posteriormente, sería reversionado en el año 2004 también para PS2 aunque con diferencias en el título para los territorios PAL y NTSC. Para los primeros, sería conocido como Shin Megami Tensei: Lucifer's Call, mientras que para el resto respondería al nombre de Shin Megami Tensei Nocturne, aunque ambos se trataran de una versión extendida del Nocturne original. Hace un excelente uso de la técnica cell-shading, es un RPG típico por turnos, aunque con la particularidad de introducir la negociación directa con demonios, que se reclutan para los combates aleatorios que devienen en el transcurso de la historia (que sigue el hilo de la historia principal de la saga). Las constantes reminiscencias a la Divina Comedia y a lo dantesco son palpables en todo su desarrollo, aunque su profunda historia merece un artículo aparte. Como único dilema (constantemente criticado no solamente a este juego, sino a toda la saga) es su catastrófica cantidad de combates, y su mecánica repetitiva (aunque se puede disentir en este último aspecto). A pesar de esto, es inmensamente popular y bien recibido por la crítica.

La saga principal también tiene otros juegos involucrados: Shin Megami Tensei Online: IMAGINE para PC, un MMORPG al uso, cuyo sistema de creación de demonios sigue intacto en relación a otras entregas; Shin Megami Tensei NINE, sin dudas el menos popular de la saga (ni siquiera salió de Japón) y Shin Megami Tensei: Strange Journey, un



título para DS publicado en 2009, cuya vista en primera persona y sistema de juego es copia directa de los primeros de la saga.

**Digital Devil Saga, un acercamiento a las masas**

Viendo el excelente recibimiento de las ediciones de Nocturne, Atlus aprovecharía las mecánicas de reclutamiento y desarrollo de demonios, propias de la saga, para realizar una entrega dentro del mismo universo, tendiente a acercarse a un público mucho más masivo. En este intento salió la sub saga Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga y su posterior segunda parte, en 2004 y 2005, para la consola PS2. En este juego, nos centramos en una lucha entre facciones militares, con la singularidad de poder convertirnos en bestias (aunque en esencia el sistema es el mismo que el de sus predecesores demoníacos) en pos de exterminar hasta el último humano vivo. El juego implementa un tablero, similar al visto en juegos de la saga Final Fantasy, a fin de mejorar las habilidades correspondientes. El apartado gráfico es similar al utilizado en Nocturne, pero su ambientación es ligeramente pre-apocalíptica y su desarrollo in-game es algo más lineal que sus anteriores entregas, un poco más "pasillero". Aún así posee un guión envidiable y es un imprescindible de los amantes del J-RPG

**Devil Summoner, el diferente**

La sub saga Devil Summoner supone un gran cambio dentro de las temáticas propias de Megaten, al menos en cierta cantidad de aspectos. Como regla general, se aleja bastante de la ambientación post (o pre) apocalíptica que se imprime en las primeras entregas, para ofrecernos entornos mucho más realistas (a pesar de las limitaciones propias de la máquina de turno). La serie comienza en 1995, bajo el nombre de Shin Megami Tensei: Devil Summoner, para la consola Sega Saturn. Posteriormente, se publicaría una segunda entrega del mismo, Devil Summoner: Soul Hacker, que además de ser publicado para Sega, haría su debut en 1999 para la consola PSX. Estos dos juegos seguían el planteamiento de los primeros de la saga principal: RPG por turnos en primera persona y un arcaico sistema de reclutamiento de demonios. A pesar de los planteamientos iniciales de la sub saga, no sería hasta el año 2006 que se haría mundialmente conocida, con la entrega Shin Megami Ten-








sei: Devil Summoner: Raidou Kuzunoha vs. The Soulless Army para la consola PS2, y su posterior secuela, Shin Megami Tensei: Devil Summoner: Raidou Kuzunoha vs. King Abaddon, adquiriendo sus juegos la singularidad de pertenecer al sub género A-RPG.

Diferente en varios aspectos a la saga principal, se centra en Japón de los años 30, dejando de lado la estética meramente apocalíptica. La invocación de demonios es palpable, pues es la habilidad del protagonista, y se corresponde al sistema de evolución de las criaturas ya visto en los demás juegos, aunque en este título se centre mucho más en la acción directa (al tratarse de un A-RPG). Los turnos no existen, esta vez la habilidad para apretar botones será algo fundamental para el desarrollo del juego. Las invocaciones de demonios pasan a ser producto de la pericia del jugador para capturarlos en el campo de batalla, no como en otras ediciones en que se hacía uso de la diplomacia a tal fin, aunque la fusión de criaturas sigue en vigencia. Un juego fundamental de la eterna negra de Sony.

**La vuelta de tuerca del universo Megaten**

Seguramente, la gran mayoría de los que se hallan leyendo este artículo, se han visto alguna vez en la situación de jugar al que quizás haya sido uno de los mejores RPG de la pasada generación: Persona 3. Claro que esta peculiar sub saga no comienza con este juego, pues sus inicios se remontan a la época de la primera PlayStation. Persona salió en 1996, como uno de los primeros intentos de dotar de masividad al fenómeno Megaten (popularidad que ya poseía en Japón). Desaparecen los combates aleatorios, ahora seremos capaces de iniciarlos nosotros mismos o de eludirlos sin que los oponentes nos alcancen. Hay cierta noción de realismo que quiere imprimirse en la pantalla, ya que se trata de un juego que ocurre en un futuro muy cercano, aunque dicho realismo se viera limitado por la consola en cuestión. Una de las características que se mantendría en posteriores juegos, es que las criaturas que usaremos a nuestro favor ya no son demonios: son manifestaciones de nuestra propia personalidad, conocidos como “Personas”. Tendría su reversión en 2009 para la portátil PSP.

La inmersión y el constante



contacto con NPC´s y entorno se harían patente a partir de la segunda entrega, Persona 2 Tsumi: Innocent Sin, y su posterior continuación, Persona 2 Batsu: Eternal Punishment, en 1999 y 2000 respectivamente. En las mismas, se profundiza aún más el sistema de Personas (a las cuales, al igual que a los demonios de los otros juegos, se pueden fusionar para obtener mejores) y la interacción con el entorno, aunque aún las ideas principales necesitarían cierto pulido. El salto generacional de consolas supuso la potencia suficiente para desarrollar el que sería el juego más recordado (y quizás el mejor) de la serie: Shin Megami Tensei: Persona 3, publicado en 2006 para PS2, el punto máximo del sistema que se quería plasmar en la saga Persona. Hay un excelente análisis del mismo en esta página por lo que no me voy a explayar demasiado. Simplemente, recalcar el realismo de situaciones sociales que nos propone el juego para mejorar nuestras Personas, y el excelente dilema moral que conlleva la magnífica historia planteada, llena de detalles reseñables.

Este juego tendría una continuidad en Shin Megami Tensei: Persona 3 FES, de 2007, aunque se trate de agregados en ciertos aspectos y nada más. La última entrega de la familia tendría lugar en Shin Megami Tensei: Persona 4, publicado en 2008 para PS2 (sí, aún se seguían haciendo juegos para PS2 en ese año) y que bebe directamente de las características del anterior, tanto en su planteamiento argumental como en su mecánica de juego. Aunque nos entrega una historia tan magnífica como la de Persona 3, se hace difícil olvidarse de este último y no tomarlo como todo un referente, no solo para los juegos de Megaten, sino para todo J-RPG que se precie. Cabe aclarar que todos los juegos de la subsaga persona, se tratan de RPG de turnos puros.



**Otras entregas reseñables**

La saga Megaten trató en algún momento de ser competencia del eterno Pokémon de Nintendo, dotando a la saga de cierto aire “infantil” en juegos como Shin Megami Tensei: Devil Children – Aka no Sho para Game Boy Color, tomando elementos de la saga principal (la recolección de demonios para su uso en combate) aunque apuntando específicamente a un público de menor edad, en contraste con sus entregas más resonadas. De más está aclarar que nunca llegó a ser competencia seria del juego de la gran N.

Así mismo, tuvo una leve incursión en el sub género de los T-RPG, aunque con menos réditos que el cambio de subgénero producido en Devil Summoner. Se trató de entregas como Majin Tensei: Rond, para Saturn (1997), que sin duda, son el punto más flojo de toda la saga.

Megaten es todo un universo a descubrir. A pesar de que sus detractores hagan notar la constante repetición de formulas en toda la saga, hay quienes pensamos que es una de las mejores franquicias de J-RPG, aún por encima del siempre citado Final Fantasy. La variedad de planteamientos filosóficos que encontraremos en sus diálogos es única, y me quedo con este aspecto en relación a juegos similares: la capacidad de generar pensamientos encontrados y poco comunes en el jugador. Shin Megami Tensei se ha ganado, al igual que Atlus, un nombre propio y un prestigio inigualable en el mundo de las consolas.

**texto: LIEBREDELSUR cedido por WWW.PIXFANS.COM**


ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
este e3 lo va a reventar
y en GTM te lo vamos a contar TODO

# JUEGANDO BY TREVERON

# LA TÍPICA PANDILLA DE LOS RPG

(LOS SEXOS SON INTERCAMBIABLES PARA EVITAR MOLESTAS DEMANDAS)

EL PROTA. LO QUE SIEMPRE HAS DESEADO SER Y NO SERAS JAMÁS. ¡¡JAMÁS!!



LA MUJER RUDA, SEXY, INDEPENDIENTE Y SOLITARIA. DA IGUAL, SE ACABA LIANDO CON EL PROTA...



EL NEGRO



EL LADRÓN. TE TRAICIONARÁ Y DESTRAICIONARÁ UN NÚMERO INDETERMINADO DE VECES.



EL APRENDIZ DE MAGO. JOVEN E IRRITANTE. DESEAS QUE MUERA, PERO SI LO HACE TE SENTIRÁS CULPABLE TODA TU VIDA



EL PEQUEÑO TIM



Y POR ÚLTIMO... EL JUGADOR QUE NUNCA DEJA DE SORPRENDERSE...



http://treveronsparadox.blogspot.com

# ¿Qué es Link?



***Con motivo del próximo lanzamiento del remake de Ocarina of Time en 3DS y del reciente 25 aniversario de la saga Zelda quería ofrecer a Games Tribune este retroanálisis en clave filosófica de la saga de Nintendo, y en especial de su héroe: Link***

Para empezar ¿Quién es Link? Se trata de una de las múltiples mascotas de Nintendo, un héroe que, pese a haber poseído una multitud de aspectos, formas y personalidades siempre se le puede reconocer por ser un chico elfo vestido de verde a lo Peter Pan, de pocas palabras y experto en el manejo de la espada.

La primera aparición de este ser fue en la NES, en la que ya tenía todas sus cualidades físicas, aunque en ese momento careciera de la filosofía que luego le marcaría como personaje y que analizaremos posteriormente. En aquel "The Legend of Zelda" de NES nos encontrábamos con un personaje que no se diferenciaba mucho de Mario en sus primeros juegos: ni sabíamos quién era él, ni sabíamos que era contra lo que luchaba, ni sabíamos a quien estaba rescatando. Simplemente estaba ahí, ¡Y ya era divertido!

Habría que esperar a "The Legend of Zelda 2" para empezar a ver algo similar a lo que queremos analizar aquí. En este juego (planteado como secuela inmediata del previo) Link se veía sumido en una serie de batallas y mazamorras en pos de despertar a la princesa, todo ello una treta del Rey del Mal Ganon, que necesitaba la muerte del elfo para poder volver al mundo tras su derrota en el primer juego. Así, "el Cerdo" (pues Ganon suele tener aspecto de jabalí antropomorfizado) plantaba frente a Link todo tipo de enemigos hasta hacerle luchar, al final, contra el que es tal vez el peor enemigo de Link: su propia sombra.

Este combate contra la sombra, que en un inicio podría parecer un mero plagio de la obra de James Matthew Barrie (el autor de Peter Pan, pues el personaje también se peleaba con su sombra), posee en realidad una gran carga filosófica, pues nos demuestra que Ganon es la sombra de Link, y Link es la sombra de Ganon. Es decir: La existencia de uno depende y se basa en la supresión del otro, en una especie de yin-yang que da vueltas sobre sí mismo.

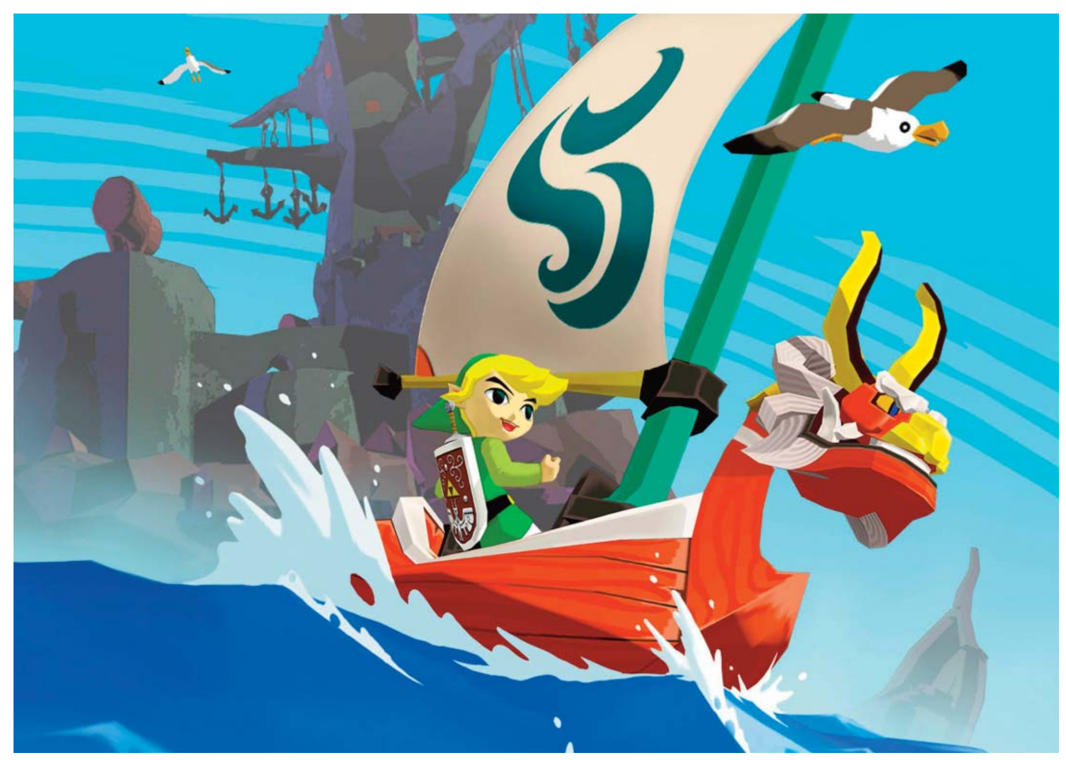
Pero eso es sólo la base, pues la relación que une a Link y Ganon no es doble, sino triple. Con esto me refiero a otros dos símbolos de la saga: la princesa Zelda y la Trifuerza. Conceptos terminarían de desarrollarse en los siguientes juegos.

Hasta "A Link to the Past" de SNES la princesa Zelda era una mera gobernante de Hyrule que había que rescatar por el bien del reino y la Trifuerza un artefacto de poder que Ganon no debía conseguir. Pero en el anteriormente citado juego (y más aún en "Ocarina of Time" de N64) ambos personajes ganaron en importancia, pues se dio a la Trifuerza un nuevo significado.

Ahora la Trifuerza ya no era sólo un artefacto: era una triple diosa y un símbolo del equilibrio que el mundo necesita para seguir existiendo. Tres triángulos iguales que se sostienen entre sí, cada uno representante de las mejores virtudes que un hombre puede desarrollar: poder, sabiduría y coraje. Link es el triángulo del Coraje, mientras que Ganondorf (la reencarnación humana de Ganon en la tierra) es el del Poder. Pero ¿Quién tiene el de la sabiduría? Es Zelda, que actúa como elemento de equilibrio entre la luz y la oscuridad: el malvado la necesita muerta para crear el caos y el bueno necesita rescatarla para evitar que eso ocurra, y para con su ayuda detener el desequilibrio que el triángulo del Poder (simbólicamente colocado en la parte superior de la Trifuerza) está creando, pero no para destruirlo, pues de su existencia también depende el mundo. Se crea así una filosofía de tipo "Dungeons and Dragons" para Zelda, en el que Bien y Mal se enfrentan arbitrados por una Neutralidad y todos son igual de necesarios para el mundo. Esta es, amigos, la auténtica esencia de la Leyenda de Zelda.

Pero ¿Qué hay del héroe? ¿Cómo le afectó este cambio? A partir del momento en el que la Trifuerza y Zelda entran en juego





Link deja de ser el "héroe de su pueblo" y adquiere uno de los arquetipos de héroes de videojuego más famosos y recurrentes: se convierte en el Elegido.

A partir de "A link to the Past" Link es el arquetipo de héroe que se conoce como "el Elegido": una persona normal (habitualmente muy joven) que un día (o una noche) trágica por lo general descubre que es pieza clave en una especie de "ajedrez cósmico". Adquiere también el arquetipo de "niño que se hace grande a la fuerza", el jovencito que se ve obligado a comportarse como un mayor de buenas a primeras para poder cumplir su misión, cosa que quedó claramente reflejada en "Ocarina of Time•", dónde Link debía crecer 7 años de golpe para poder enfrentarse al Rey del Mal.

Pero ¿Qué hay del Link de portátil? Junto a los títulos de sobremesa han ido apareciendo, paralelamente, títulos de Zelda para las portátiles en los que cabe preguntarse ¿Es también Link? Por supuesto, es Link, es el Elegido, es el triángulo del Coraje. Pero en las portátiles también es el "héroe excusa", un montoncito de píxeles sin apenas historia que sirve para que el jugador pueda hacer cosas tan divertidas como perderse en una isla, cambiar el curso de las estaciones o el tiempo, decrecer hasta la altura de un grano de arroz, luchar junto a tres clones tuyos, o conducir un barco o un tren a vapor. En este caso, el Link de las portátiles es el Link del primer juego, pues va de mazmorra en mazmorra sin una historia profunda subyacente. Con ello -y al igual que con el primer Zelda- no estoy diciendo que los Zeldas portátiles sean malos. Al revés, son muy divertidos.

Otra pregunta que cabe hacerse es ¿Va a ser Link siempre igual? En este caso la respuesta es "para nada, si ya ha cambiado". Y no sólo porque en cada juego Link tenga un aspecto diferente del anterior, sino también porque hay un juego que introdujo un importante giro en su filosofía.

Me estoy refiriendo, por supuesto, a "Twilight Princess". En este juego debemos afrontar la historia de siempre con un interesante cambio: Link debe combatir las fuerzas del mal, no sólo con la

Luz, sino también con la Oscuridad. Así, Link cambia de lado en el triángulo cósmico, pasándose al lado neutral en su sentido más puro y convirtiéndose en un héroe que no es ni luminoso ni oscuro: es "crepuscular" y dejando el lado del bien y la luz a Zelda, que pasa a ser la contraparte de Midna (la Princesa del Crepúsculo, la chica que da nombre al juego), aliada de Link en esta aventura que vuelve a buscar el equilibrio del mundo. La idea no es nueva: ya había "nacido" en "A Link to the Past", en dónde Link debía viajar entre el Mundo de la Luz y el de las Tinieblas, y si lo hacía sin la Perla de la Luna se convertía en un conejito rosa (reflejo de su alma bondadosa). Suponemos que Miyamoto debió sacar esta idea para este juego seguramente para complacer a los fans de la saga que se habían quedado un poco disgustados con Toon Link, el Link de "Wind Waker", que era un poco infantil.

En conclusión, da igual si Link es bajito o alto, si es rubio, moreno o pelirrojo y si tiene los ojos negros o azules, Link es siempre Link, y existe para cumplir su misión. Su historia puede cambiar de aspecto, entroncarse e n un mundo o en otro, pero da igual: el siempre será el triángulo del Coraje, ya sea en el lado bueno, en el neutral o (quien sabe, tal vez algún día) en el malo.

**texto:**
**PABLO FRANCO**
**cedido por**
**MONOTEMÁTICOSFM**
**106.5 RADIO TRIANA**

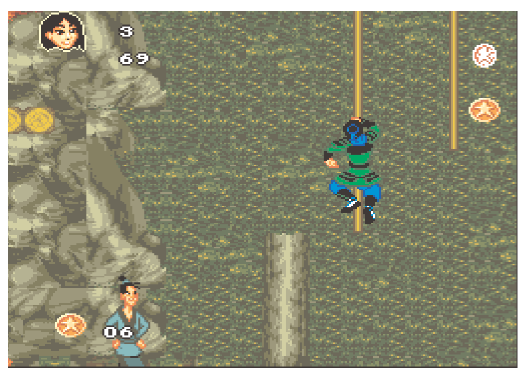







# Mulan



***Este mes toca comentar uno de los muchos piratones basados en personajes de la factoría Disney. Y creo que la opinión que mejor sintetiza lo que uno experimenta al probarlo es "qué lástima"...***

Estamos ante un plataformas de acción, de desarrollo similar al juego de Aladdin, Hercules y tantos otros. Mulan corre, salta y pega con la espada. Es triste pensar que con un poco de esfuerzo este juego podría haber estado a la altura de cualquiera de los dos y de tantas otras producciones oficiales, porque en imágenes fijas se ve bastante aceptable, el control responde más o menos bien y, sobre todo, tiene una intro muy, muy trabajada.

El diseño de enemigos es pobre, o más bien las animaciones de éstos lo son, ya que normalmente se limitan a un par de sprites para golpear y otro para recibir nuestros golpes (bastante feo éste último, se asemeja más a estar estreñidos o a tirarse un pedo que a otra cosa). Sin embargo, gráficamente los escenarios muy decentes y coloridos y, tal vez más importante, sorprendentemente variados.

La música en este Mulan es... bueno, depende del punto de vista, tal vez. Si hemos probado ya otros piratones antes, es posible que reconozcamos melodías que hemos escuchado en varios de ellos. Sin embargo, por lo general para esta ocasión no están del todo mal elegidas (es decir, casi nunca desentonan con los escenarios), o incluso suenan algo más lentas o graves para diferenciarse de las que conocemos o para encajar mejor con el escenario en cuestión. En otras palabras, aunque comparte temas musicales con otros no licenciados chinos, parece que están remezclados en un intento de dotar el producto final de cierta originalidad. Curioso.

Otro aspecto que seguramente nos llamará la atención es que, antes de la intro, ¡se nos narra la historia en chino, inglés, español, portugués y árabe! Claro, no es que sea la mejor tra-






ducción que podamos imaginar, pero ya es un detalle que estos piratas chinos quisieran hacer saber a todo el mundo lo grande que es Mulan.

Los efectos de sonido son escasos y repetitivos y, de hecho, nos sonarán de otro piratón chino, también de Disney (titulado, en un alarde de imaginación, Hercules II). La detección de impactos también roza un nivel exasperante. Cada escenario tiene un título que hace referencia a momentos o frases concretas de la película, y que presenta el propio dragón correteando de un lado a otro de la pantalla. Más detalles de agradecer. De hecho, se nota que los autores, sean lo que sean, deben de haberse empollado bien la película y la historia de trasfondo. La narración del principio y todos los detalles que apreciaremos así lo atestiguan.

Es una lástima que no se pusiera más empeño en pulir un poco ciertos aspectos del juego para hacerlo más entretenido. Algún golpe especial o que la acción tuviera lugar en varios planos a lo Golden Axe ya le habrían hecho ganar enteros. Por otra parte, es posible que al jugar experimentemos algún cuelgue eventual, algo que tampoco ayuda a que le cojamos cariño a este Mulan...

Comprarlo en formato físico es relativamente sencillo. Encontrar la rom por Internet, bastante más. Eso sí, si vuestra intención es haceros con una biblioteca de curiosidades piratas de Mega Drive en formato físico, no os dejéis estafar por una que tampoco vale especialmente la pena. Hay verdaderas joyas desarrolladas en Taiwan que no se aprovechan de personajes de otros ni roban sprites de juegos conocidos y, sorprendentemente, se suelen encontrar a precios similares.

**Texto:**
**Carlos J. Oliveros Oña**
**Cedido por**
**hombreimaginario.com**






# Errores de lectura en nuestra PSTwo

***Si mientras juegas te encuentras con molestos parones o cargas eternas, aquí reside el problema***



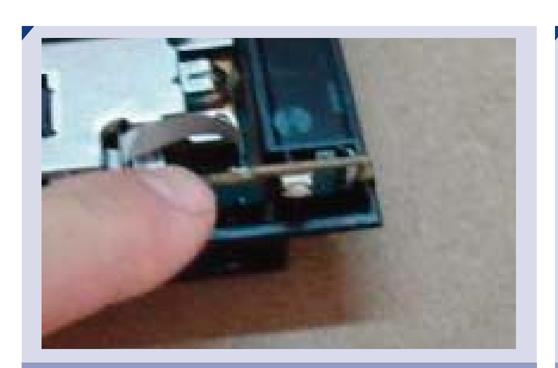
**Con el paso del tiempo, la tapa había comenzado a coger holgura. Esto desembocaba en que el sensor informara erróneamente de tapa abierta**

Recientemente, me he encontrado con una Ps two que fallaba de la siguiente manera: Cuando la consola quería, sin más ni más, hacía unos parones bruscos de carga. Si esto pasaba en alguna carga, el tiempo de espera se alargaba y si pasaba jugando se producían unos parones de algún segundo. Junto con el parón, el lector emitía un pequeño ruido como de cambio de posición.

Al rato de observar su funcionamiento, me di cuenta que la tapa de la consola, debido al uso, tenía juego y estando cerrada se movía un poquito. Y al mover la tapa, esos molestos parones aparecían. Ya tenía el error diagnosticado, así que era hora de meterle mano. El objetivo, engañar al sensor delantero de tapa abierta para que no se produzcan más.



**Lo primero que tenemos que hacer es separar los plásticos para poder liberar el sensor. Esta en la parte frontal derecha de la máquina**



Una vez tengamos acceso a él, lo sacamos con cuidado. Es mejor que trabajemos solo sobre el sensor



Para que el sensor siempre marque como cerrado, tenemos que puntearlo por detrás con un hilo de cobre

Una vez lo hayamos punteado, lo volvemos a colocar en su sitio. Si queremos cambiar de juego sin apagar la consola, solo tendremos que hacerlo como antes, ya que el sensor trasero comunicará a la consola que la tapa está abierta